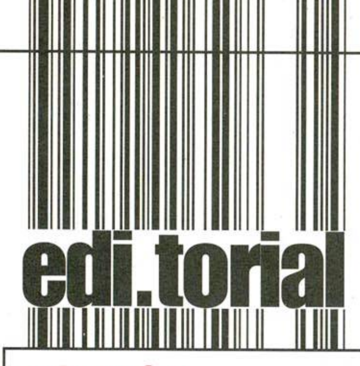


NEU!
148 Seiten
Angespielt: „Secret of Mana“-Nachfolger
Grandia: Der Sega-Hit für die PlayStation
Wie sie entstehen: Spielehelden für's Regal
fun.generation
0699
DAS FACHMAGAZIN FÜR VIDEOSPIELE
06
4 394081 006508
Österreich: 52 öS – Schweiz: 6,50 sFr – Luxemburg: 156 lFr – Italien: 8400 !it – Spanien: 690 pts – Belgien: 156,- bFr – Niederlande: 8,50 Hfl
DM 6,50
PlayStation
WARZONE 2100
STRATEGIEKNÜLLER IN 3D
SNOWBOARDER-TRAUM
Dreamcast
COOL BOARDERS 4
REPORTAGE
Dreamcast
METROPOLIS
KART-KIDS GEBEN GAS
PlayStation
SPEED FREAKS
vom Code zum Klassiker
Titelthema Programmierung:
Wie man Zahlenschlangen zum Leben erweckt
Das große Krabbeln
US-DVD schon zu haben



fun.generation
DAS FACHMAGAZIN FÜR VIDEOSPIELE

0699

erste.woche:

Ruhepause - die haben wir uns verdient. Die erste Ausgabe mit neuem Konzept und neuem Look hat uns das Letzte abgefordert - die Ringe unter den Augen sind tief, die Gemüter am unteren Ende des Stimmungsbarometers angekommen und der Kaffee-Konsum astronomisch.

Eine Runde Schlaf tut Not...

Eine knappe halbe Woche später finden sich die ersten Redakteure wieder ein - tröpfchenweise sozusagen...

Die erste Software-Welle wird gesichtet - darunter Import-Highlights wie Sonys Japan-Rollenspiel „Legend of Legaia" und das jüngste „Need for Speed"-Rennen. Letzteres legt die Redaktion zumindest zeitweise lahm - heiße Verfolgungsjgaden auf Highways in aller Welt. Spaß...

zweite.woche:

...bis die drastische „Need for Speed"-Entzugskur von Chefredakteur Robert erste Erfolge zeigt: Allmählich nimmt das Redaktionsleben wieder seinen gewohnten Gang - 24 Stunden täglich bei heiß laufendem Telefon. Die fun.generation-Crew besorgt für Euch Aktuelles aus aller Welt - rund ums Videospiel und artverwandte Medien. Derweil versinkt Robert in der Recherche für unser Titelthema. Binäres Zahlengerattere und Telefongespräche mit Kollegen aus der Programmierung - mehr ist aus dem Chefbüro nicht zu hören.

dritte.woche:

Die erste Fuhre Leserbriefe steht ins Haus. Ob via Post oder email, die Resonanz auf das neue Heft ist groß, die Skala reicht von Lob bis Schelte. Wir haben uns Eure Meinung zu Herzen genommen und sind sofort aktiv geworden: Wo der letzten Ausgabe hier und da der nötige Feinschliff noch gefehlt hat, findet Ihr in diesem Monat eine konsequente fun.generation, frei von ersten Kinderkrankheiten und zeitbedingten Ausrutschern. Auch wenn zum Ende der dritten Woche Robert ausfliegt und zwecks Reportagen-Recherche ins Kölner Studio Oxmox reist: Stellvertreter Döhla schwingt das Szepter fast wie ein Alter - und zwischen ausgiebigen Test-Sessions wird sogar mal Hand an die Tastatur gelegt.

Auch der von den Redakteuren Plass und Döhla betreute Artikel „Stimmen zur PlayStation 2" läuft: Unsere Partner aus Entwicklung wie Industrie stehen Rede und Antwort zur Ankündigung der neuen Sony-Hardware. Auch wenn sich hier und da statt dem angekündigten Photo notgedrungen ein Videospiel-Artwork ins Layout schleicht - die Rubrik „Menschen" wächst zum Branchen-Forum heran.

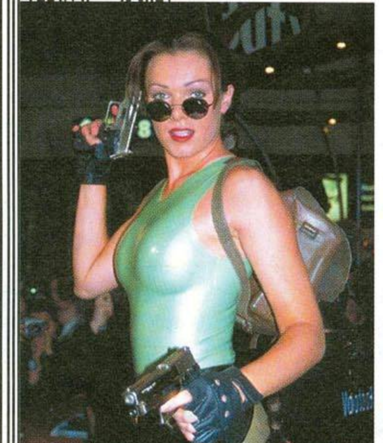
vierte.woche:

Streß, Streß und noch einmal Streß - in der härtesten Produktionsphase seit es fun.generation gibt. Die Redaktion schreibt im Akkord - die Kollegen aus der Grafik immer im Nacken. „Wo bleibt der nächste Artikel?" lautet die tägliche Frage aus der Art-Direction, „Gleich fertig..." ist die mittlerweile routinierte Antwort. Trotz Streß: Jedes der fünf fun.generation-Mitglieder arbeitet zuverlässig wie ein Uhrwerk - und jetzt, da Robert nicht mehr den Aufpasser spielen muß, kann er endlich die eigenen Artikel schreiben. „30 Seiten in einer Woche" ist seine Devise...

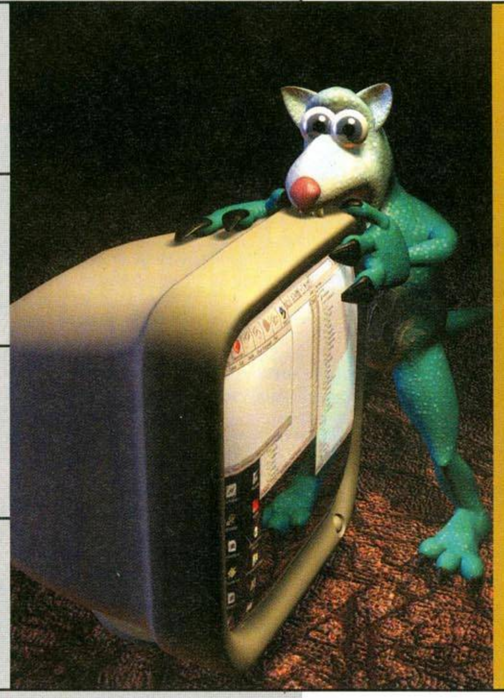
fünfte.woche

Wer hat an der Uhr gedreht? Die Redaktion hat es zu spät gemerkt: Chefredakteur Bannert hat den Kalender um eine Seite zurück geblättert - und aus dem vierwöchigen Monat einen mit fünf Wochen gemacht. Was für ein Glück: Da können wir ja noch mehr arbeiten...





Vor's_Objektiv_gelaufen - ist Lara-Double Nell McAndrew unserem Redakteur Andreas Ulrich. Der Informatiker und Technik-Spezialist hat unter Einsatz seines Lebens fotografiert - und einen gut gezielten Schnappschuß gelandet. Wie Mrs. Croft außer unserem Kollegen Ulrich auch der Videospiel-Branche den Kopf verdreht, das lest Ihr in unserer Rubrik „Aktuelles" auf der Seite 10.



fun.generation
DAS FACHMAGAZIN FÜR VIDEOSPIELE

in.halt 0699







GAME BOY COLOR

Rub.riken

Akt.uelles...

Men.schen

Job.s

Wert.ungsforum

Aus.land

Aus.getrickst

Med.ien

Aus.blick

Sch.werpunkt

Neu.erscheinungen

Vor.schau

Rep.ortage

Text: Benedikt Plass



Viele Zuschriften erreichten im vergangenen Monat unsere Redaktion. Hauptthema war die Neugestaltung der fun.generation – wir erhielten lobende wie aufbauende Briefe, aber auch viel – teils harsche - Kritik. Die folgenden Meinungen stehen repräsentativ für das Gros der Leserschaft – wir haben die konstruktivsten Schreiben ausgesucht, Lobeshymnen (trotzdem danke!) und unproduktive Hetzbriefe (nein, danke!) ersparen wir Euch.

Hi fun.generation-Team, als ich heute Eure neue Zeitschrift kaufen wollte, hab' ich sie zuerst nicht wiedererkannt. Naja, das fun.generation-Logo sieht nicht gerade berauschend aus, aber daß sie jetzt gebunden ist (Anm. d. Redaktion: Klebebindung), ist viel besser. Mir ist nämlich manchmal die Seite in der Mitte ausgerissen. Der Preis von 6,50 DM ist (noch) OK. (.......) Als ich dann weiterblätterte dachte ich, "wo sind die Previews"? Also habe ich mal etwas weiter nach hinten geblättert, wo ich sie dann schließlich gefunden habe (normalerweise gehören die Previews nach vorne). Egal. Als ich mir dann aber den ersten Test (Asterix) anschaue, suche ich verzweifelt nach einer Wertung, auch bei „Beetle Adventure Racing" bin ich erfolglos. Ich blättere weiter und weiter, bis ich dann zu der Doppelseite mit den Wertungen von jedem einzelnen von Euch. Bitte, ich habe keine Lust immer auf die Seite zu blättern um nachzusehen, welche Wertung es bekommen hat. Ihr solltet wenigstens den Durchschnitt zum Test schreiben. Wie wär´s, wenn ihr schon nicht den Unterschied zwischen z.B.: 85% und 86% schreiben wollt, mit Prozentzahlen in 5er Schritten oder die Wertungen bis mindestens 15. Ich hoffe, Ihr werdet dies alles verbessern, denn eure Zeitschrift war vorher super, aber das Layout solltet ihr lassen. Die Tricks und die Berichte sind auch gut. Ich hoffe ihr werdet diese Mail beantworten oder sogar im Heft veröffentlichen, denn ich glaube, viele Leser sind derselben Meinung wie ich. *Mit freundlichen Grüßen Maurice Lorenz, Velbert (via e-mail)*

Wir halten die Vorstellung der Neuerscheinungen vor den Spiele-Vorschauen für sinnvoll: Zuerst stellen wir die aktuellen Titel des Monats vor, dann die in nächster Zeit erscheinende Software – also erst verfügbare, dann kommende Konsolen-Spiele. Zum stark kritisierten und heftig diskutierten Wertungsforum: Das Forum erlaubt uns, zu einem Titel die Meinung mehrerer Redakteure wiederzugeben. Die in der Videospielpresse übliche Vorgehensweise sieht so aus: Ein einzelner Redakteur spielt und bewertet einen Titel – und entscheidet oftmals im Alleingang über Erfolg oder Mißerfolg des Produkts. Deshalb wird es in der fun.generation auch keine End- bzw. Durchschnittswertung geben – die kann man sich bei Interesse selbst ausrechnen. Um Euch die Orientierung zu erleichtern, steht ab dieser Ausgabe ein Seitenvermerk unter jeder Neuerscheinung – so übersieht keiner unsere als Kaufhilfen zu verstehenden Meinungen und Wertungen. Außerdem: Versteht die "Neuerscheinungen" nicht als Tests! Die sind wie die Vorschau-Berichte Titel-Besprechungen – und weitgehend frei von wertenden Attributen. Kritik und Besprechung sind zwei Paar verschiedene Schuhe! Das seit "Power Play"-Frühzeiten gültige System ist eingebürgert, aber nicht zwangsläufig sinnvoll: Schaut Euch mal japanische und amerikanische Zeitschriften an – bei denen ist die sinnvolle Trennung seit jeher Gang und Gäbe. Übrigens: Die "alte" Klebebindung gilt gemeinhin als Luxus – und ist tatsächlich teurer als eine "Rückendrahtbindung" (Heftung). ■

Greetings fun.generation! Ich habe heute endlich die neue fun.generation erhalten und diese sofort einmal durchgeblättert. Zunächst verwunderte mich zwar die wieder eingeführte Klebebindung ein wenig (hattet ihr diese ja nur zur Anfangszeit der "alten" **fun.generation**), als ich aber die ersten Seiten des neugestalteten Hefts durchgeblättert hatte, war mir klar, daß das Heft wirklich gelungen ist und es heute noch einen Leserbrief geben muß. Zunächst einmal zum neuen Layout: Es scheint zwar jetzt Mode zu werden, das Layout bei Videospielezeitschriften zu wechseln/modernisieren, aber nicht unbedingt jeder schafft damit auch gleichzeitig eine Verbesserung. Euch kann ich nur gratulieren, denn die neue Aufmachung der **fun.generation** ist zwar schlicht, aber auch im selben Umfang genial! Super Bilder/Screenshots und ein Textfeld, das nun endlich nicht mehr Gefahr läuft, durch eine etwas unglücklich gewählte Hintergrundeinfärbung schwer lesbar zu sein. Meine Wertung: TOP! Weiter geht`s mit den "neuen Rubriken": Auch hier habt Ihr Euch was Tolles einfallen lassen. Besonders gut finde ich die Rubrik "Medien".Es ist gut, auch mal über den Tellerrand hinauszuschauen und die unmittelbare Umgebung des Videospielgeschäfts mit zu beleuchten. Ich hoffe, es wird daher auch einmal Berichte über artverwandte Themen wie z.B. Arcade oder Manga bzw. Anime geben?! Meine Wertung: TOP! Zu guter Letzt noch ein paar Gedanken zur Rubrik Neuerscheinungen: Hierzu fiel mir sofort die Neueinteilung in "große" und "kleine" Spieletests auf, was grundsätzlich wirklich sinnvoll ist. Aber warum bitteschön habt ihr bei den Tests zu den etwas ausführlicher vorgestellten Spielen keine abschließende Endwertung geschrieben? (...) Nicht, daß das Wertungsforum überflüssig wäre, im Gegenteil, es ist durch die verschiedenen Meinungen Eurer Redakteure sogar äußerst informativ. Aber eine Gesamtwertung wünsche ich mir dann trotzdem. Daher meine Wertung: Die Idee ist TOP!, die Ausführung aber noch verbesserungsfähig! (...) Die Toptitel nach Genre und Hardwaresystemen geordnet, wären letztlich noch eine weitere Bereicherung für Euer ohnehin schon geniales Heft. Denkt vielleicht mal darüber nach! *(...)mfg (frei nach den Fantastischen 4) Martin Resch (via E-Mail)*

Eine Trennung der Konsolen-Systeme widerspricht unserem Multiformat-Gedanken: Wir wollen Euch den Blick über den Tellerrand ermöglichen – geniale Spiele gibt es schließlich auf allen Konsolen. Auch PlayStation-only-Besitzer müssen über Top-Titel wie den N64-Meilenstein "Zelda" informiert werden – und im Gegenzug sollte jedem Nintendo-Jünger Konamis Spionage-Drama "Metal Gear Solid" mehr als nur ein leerer Begriff sein!

Will heißen: Wenn wir unser Heft in Sony, Sega und Nintendo unterteilen, dann lesen zu viele PlayStation-Besitzer einfach nur den Sony-Teil – und überblättern dabei so manche Software-Perle, die nicht auf der heimischen Hardware läuft! ■

schreibt uns eure meinung!

leserbriefe
max-planck-str. 13
(d) 97204 höchberg
elektropost:
redaktion@fungeneration.com

Playcom

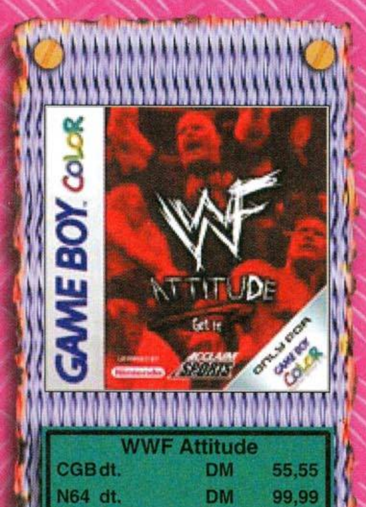


D Bestell 0361 - 49 29 300
Fax 0361 - 49 29 292

A Info 0662 - 44 01 44
Fax 0662 - 44 01 44 14

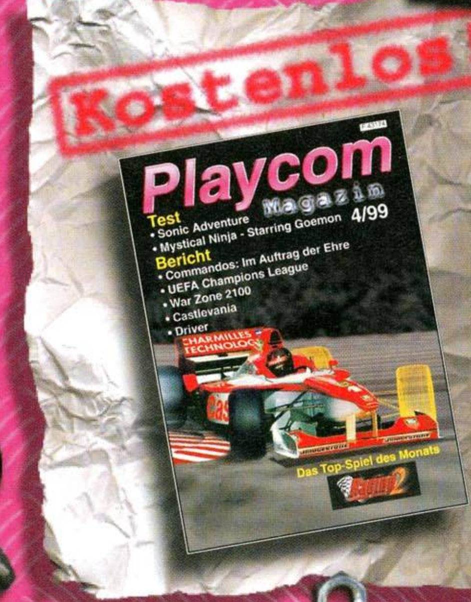
Österreich: Fa. Gamebusters, fordern Sie ihren kostenlosen Katalog an.





WWF Attitude

CGB dt.	DM	55,55
N64 dt.	DM	99,99
PSX dt.	DM	79,99



Kostenlos!

Zu jeder Bestellung erhalten Sie kostenlos die jeweils nächsten drei Ausgaben des Playcom Magazins frei Haus geliefert. Das Playcom Magazin ist vollgepackt mit brandheißen Infos, den akuellsten News und Previews zu Spielen und Zubehör aller Systeme, sowie die neuesten DVD-Filme. Dieses Angebot sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen.



Rampage 2: Universal

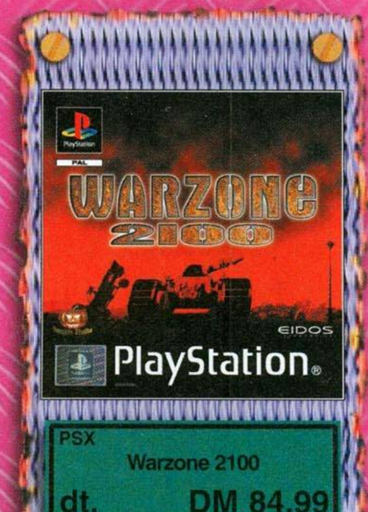
N64 dt.	DM	109,99
PSX dt.	DM	79,99



Game Boy
Biene Maja
dt. DM 55,55



N64
Racing Simulation 2
dt. DM 109,99



PSX
Warzone 2100
dt. DM 84,99



Weitere Artikel auf Anfrage, oder fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an.

Händleranfragen erwünscht. Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.



Versand: Fa. PLAYCOM,
An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Tel. 0361 / 49 29 300

- *Bestellannahme: Mo- Fr. 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr.*
- *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
- *Vorbestellung möglich.*

*Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.*
-Versandkosten per Post 7,-- zzgl. Nachnahme, ab 250,-- versandkostenfrei.
-Versandkosten per UPS 9,-- zzgl. Nachnahme, ab 350,-- versandkostenfrei.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,-- Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



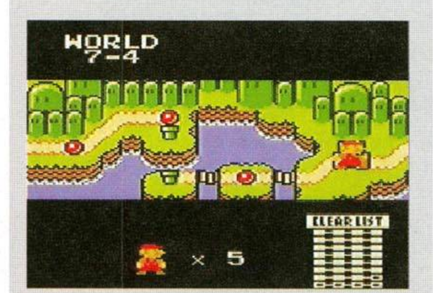


Text: Daniel Johannes

software.news
aktuelles vom software.markt

Kurzmeldungen:

+++ Zweimal_Resident_Evil: Im September kommt eine Umsetzung des ersten Teils für den Game Boy Color - der Ersteindruck läßt auf eine hochwertige Konvertierung hoffen. +++ Von „Holy Magic_Century“ erscheint in Kürze eine Game Boy Color-Version +++ Gerüchte: Acclaim arbeitet an einer „Pumuckl“-Versoftung für den Game Boy Color +++ Iguana UK spielt Fußball: Das noch namenlose Sportspiel erscheint für das Nintendo 64 +++ Bundesliga aus deutschen Landen: Software 2000 plant noch immer eine „Bundesliga_Manager“-Umsetzung für die PlayStation - allerdings ohne Original-Lizenz +++ Arthur kehrt zurück: „Ghosts'n'Goblins“ soll für den Game Boy Color erscheinen +++ EA's PlayStation-Strategie-Epos „Nuclear Strike“ wird für das Nintendo 64 umgesetzt +++ Oh my god! Demnächst gibt es ein Wiedersehen mit Eric Cartman, Kenny, Kyle und Stan. Die vier „South_Park“-Grundschüler dürfen ab August auch auf der PlayStation derbe Kommentare von sich geben. Ein weiteres „South Park“-Spiel für PSX soll im Herbst erscheinen +++ Erfahrungspunkte zum Sonderpreis: Sony veröffentlicht den Rollenspiel-Kracher „Final_Fantasy_VII“ am 21.05. als Platinum-Edition. Adrenalinsüchtige Bleifuß-Fetischisten stellen sich dagegen lieber „Gran_Turismo_Platinum“ ins Regal +++ Bestätigt: „Ridge_Racer_64“ wird definitiv erscheinen! +++

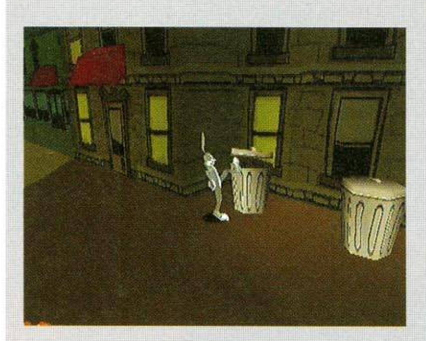




Mario DX & R-Type DX
Jump'n Run & Shooter
Nintendo / GameBoy Color

Nintendo unterstützt ihren kleinen Zögling auch in Zukunft mit vielversprechender Software. So dürft Ihr Euch auf eine farbige Version von „Super Mario Bros." (NES) freuen - auf dem bunten Handheld treibt der pummelige Klempner unter dem Titel ***„Mario DX"*** sein Unwesen. Neu in der nostalgischen Fantasy-Welt: Ihr bewegt Euren Protagonisten über eine Oberwelt - die einzelnen Spielabschnitte werden also via Landkarte angewählt. Zudem dürft Ihr neuerdings zusätzlich rote Münzen für besondere Bonus-Effekte sammeln - per Pocket Printer lassen sich die gewonnenen Awards sogar ausdrucken. Im neuen Museum bekommt Ihr und das Nintendo-Maskottchen kleine Animationen, lustige Spielereien und andere Gags geboten. Mit 8 MBit ist „Mario DX" zudem das größte Game-Boy-Color-Modul von Nintendo - mit der Classic- oder Pocket-Variante ist die Cartridge nicht kompatibel.

Steht Ihr weniger auf kultige Hosenboden-Hopsereien und laßt es stattdessen lieber im Weltraum krachen, werdet Ihr Eure Freude an ***„R-Type DX"*** haben. Als Nachwuchs-Weltraumpilot steuert Ihr Euren Hosentaschen-Kreuzer wahlweise durch die Schwarz-Weiß-Szenarien des ersten oder zweiten „R-Type"-Teils, oder aber Ihr ballert Euch durch die neue 56-Farben-Galaxie. Langeweile kommt im All jedenfalls nicht auf - mit den drei Spielvarianten sind motivierende Dauer-Sessions angesagt. ***(BRD-Release: Juni/Juli)***

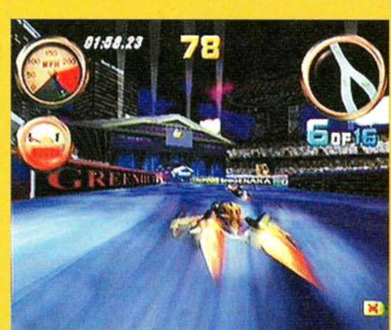




Bugs Bunny auf Zeitreise
Jump'n Run
Infogrames / PlayStation

Häschen hüpf! Unter den Fittichen von Infogrames feiert Warner-Hase Bugs Bunny sein kunterbuntes PlayStation-Debüt. Aufreibende und unterhaltsame Cartoon-Kost ist garantiert: Das coole Kaninchen stößt versehentlich auf eine Zeitmaschine. Beim Untersuchen der seltsamen Apparatur wird der Protagonist mit den großen Löffeln unverhofft in einen Zeitstrudel gezogen - im leeren Raum schwebend, dürft Ihr anschließend ein Level auswählen. Die Themen der Abschnitte sind ebenso typisch wie abwechslungsreich: Ihr hoppelt durch prähistorische Steinzeit-Szenarien, erforscht im Mittelalter geheimnisvolle Schlösser, kämpft in den 30er Jahren gegen das organisierte Verbrechen - während Ihr Euch insgeheim über die Aufhebung der Prohibition freut. In karibischen Inselgefilden werdet Ihr zur Piraten-Plage - und weist den üblen Yosemite Sam in seine Schranken. Kenner der Zeichentrickserie freuen sich ohnehin über zahlreiche bekannte Gesichter - neben Erz-Enterer Yosemite hat auch Marvin the Martian seinen Auftritt. Der komplett übergeschnappte Marsianer bekommt in seinem futuristischen Weltraum-Domizil eins auf den grünen Deckel. Insgesamt 22 Level bietet Bugs Bunnys Ausflug durch die Zeit - ob der agile Rammler neben markigen Sprüchen noch andere Qualitäten zu bieten hat, zeigt der Test in einer der nächsten Ausgaben. Wir wünschen's dem sympathischen Kerlchen jedenfalls...
(BRD-Release: Mitte Juni)





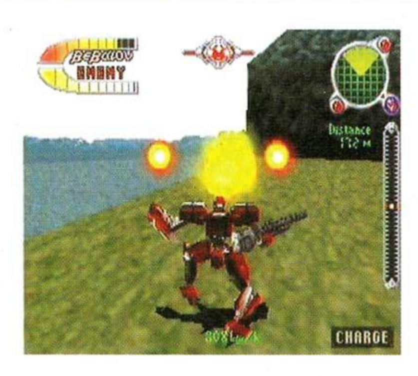
Hydro Thunder

Rennspiel
Midway / Dreamcast

Jetzt wird's feucht! Mit „Hydro Thunder" hat Midway den potentiellen „Wave Race"-Killer in petto. Als Pilot futuristischer Rennboote düst Ihr durch grafisch opulente Wasserlandschaften. Dabei hat man sich nicht auf eine territoriale Meisterschaft beschränkt - Ihr dürft Euer Speed-Boat auf der halben Welt zu Wasser lassen. Mal braust Ihr mit Höchstgeschwindigkeit durchs Biotop, ein anderes Mal dirigiert Ihr Euer Fahrzeug durch enge Kanäle der Metropole New York. Weitere Stationen auf der Reiseroute: kalte arktische Gefilde, sonnige Buchten in Griechenland und ein trostloser Schiffsfriedhof. Der ist übrigens als kleine Warnung zu verstehen: Klemmt Ihr nicht aufmerksam genug hinter dem Steuer, ruht Ihr auch bald irgendwo im rostigen Schrott. Bevor Ihr die elf Kurse aber erst einmal unsicher machen könnt, müßt Ihr Euch für einen der 13 Aqua-Flitzer (davon vier Bonus-Racer) entscheiden. Da sich die Schnellboote stark in ihren Eigenschaften unterscheiden, solltet Ihr nicht vorschnell in einen einsteigen - die obligatorischen Punkte Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit und Kurvenlage variieren teilweise stark.

Langweile kommt auf den abwechslungsreichen Wasserstraßen ohnehin nicht auf: Fahrerfolg und Vorankommen werden nicht nur durch Wind und Wellengang beeinflußt, auch die eingeschlagene Route entscheidet wesentlich über Sieg oder Niederlage. Wachsame Beobachter werden nämlich zahlreiche Abkürzungen in den verzweigten Schneisen ausmachen können - biegt Ihr im rechten Moment in einen Seitenkanal ab oder nutzt eine Sprungschanze zum Überwinden einer Streckenbegrenzung, laßt Ihr die Verfolger hinter Euch und gewinnt wertvolle Sekunden. Boni wie den Turbo-Boost sieht der Hobby-Heizer ebenso gerne - einmal eingesammelt und aktiviert, verschafft Euch das Goodie einen nicht zu verachtenden Vorsprung.

Bis Ihr Euch mit den „Hydro Thunder"-Boliden jedoch auf Jungfernfahrt begeben dürft, müßt Ihr Euch noch ein wenig gedulden. Der Dreamcast-Stapellauf findet voraussichtlich zum US-Release im September statt. Ob Nintendos Wave Racer dann nasse Füße bekommen, bleibt abzuwarten. ***(Veröffentlichung: unbekannt)***

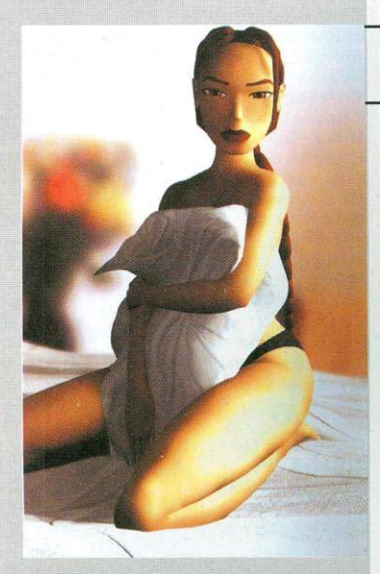


Last Legion UX

Beat'em Up
Hudson Soft / Nintendo 64

Mech, ärgere Dich nicht! Fans schwerer Kampfroboter dürfen sich freuen: Hudson schickt eine ganze Armada an Mecha-Kämpfern ins Beat'em Up-Rennen. Am Steuer solch blecherner Krieger steigen zwei Spieler in den digitalen Ring - um sich anschließend die Rübe zu zerbeulen. Das Schlachtfeld kommt erfrischend verzweigt daher: Keine schlichte Arena dient als Austragungsort der sinnlosen Keilerei - in weitläufigen Tunnelsystemen, unüberschaubaren Turmgemäuern oder verzwickten Labyrinthen vermöbelt Ihr Euer metallenes Gegenüber. Ob vernichtende Fausthiebe oder Artillerie-Geschoß - auch der robusteste Mech gibt bei derart hartnäckiger Bearbeitung irgendwann den Geist auf. Grund der Meinungsverschiedenheiten: Die mächtige Armee „Light Ride" kämpft gegen die Vereinten Kräfte der „Union IV" - beide Parteien wollen in den Besitz des sagenumwobenen „Power Stone" gelangen, der die Kraft der vier Elemente in sich vereint. Der mysteriöse Klunker offenbart dem Besitzer unglaubliche Möglichkeiten: Mit seiner Macht lassen sich äußerst durchschlagskräftige Waffen kreieren - fatal für den Verlierer. Neben dem obligatorischen Schlag- und Schuß-Repertoire haben die sechs wählbaren Polygon-Robos noch ganz andere Attacken auf Lager: Überrascht der eine Cyber-Kämpfer mit blitzschnellen Kamikaze-Luftangriffen, blockt der andere Stahlartist den Sturzflugversuch mit seinem überdimensionierten Schild ab. Ob und wann die Mecha-Prügelei auch hierzulande erscheint, steht derzeit leider noch nicht fest. ***(Veröffentlichung: unbekannt)***

szene.news
aktuelles vom videospiele.markt



Lara Forever

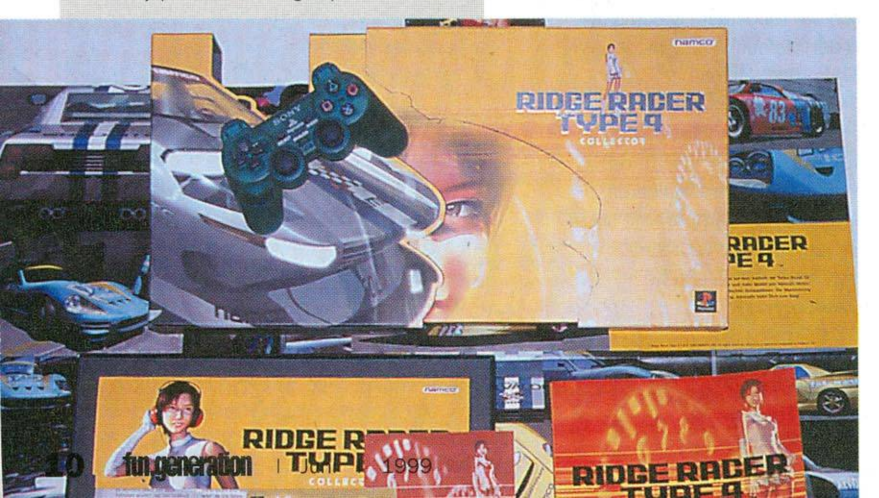
Keine Frage: Wenn ein Charakter das Medium Videospiel gesellschaftsfähig gemacht hat, dann ist es Lara Croft. Eidos' Gallionsfigur hat den Anbieter nicht nur in den Absatz-Olymp katapultiert, sondern obendrein noch eine eigene Subkultur ins Leben gerufen. Die jüngste Huldigung an die Render-Maid mit dem polygonalen Luxuskörper kommt vom Hamburger Lösungsbuch-Verleger Future Press: Das "Lara Croft Magazin" entstand in Kooperation mit Eidos und beleuchtet die "Tomb Raider"-Heldin von allen Seiten – von der Entstehung bis hin zur Verselbständigung des virtuellen Busenwunders. Extra für das 140 Seiten starke Objekt hat der englische Entwickler Core Design neue Motive der frechen Forscherin geliefert: Lara posiert was das Zeug hält – mal forsch und direkt, mal verträumt und verführerisch. Miss. Croft zeigt dabei mehr nackte Haut als man von einer Gelehrten gewöhnt ist – und posiert in bester Playmate-Manier. Als besonders ungewöhnlich ins Auge gefallen ist uns allerdings nicht das herkömmliche Render-Aufgebot, sondern die Schnappschüsse von "Real-Lara": Croft-Model Nell McAndrew hechtet durch Wald, Flur und Schilf, hält die Pistolen ins Objektiv – und macht sich im hautengen Lara-Dress überhaupt ziemlich fesch.



fun.generation meint: Das 140 Seiten starke Kultobjekt ist informativ und edel aufbereitet, den Kauf rechtfertigt schon allein die 11-Seiten-Strecke über Nell.

Auch Lizenznehmer Paramount sollte sich das attraktive Body-Double beizeiten sichern – denn das bisherige Aufgebot für den "Lara Movie" ist leider nicht eben vielversprechend: Zwar ist die weibliche Hauptrolle noch immer nicht vergeben, dafür hat sich Paramount aber schon den Regisseur gesichert. Stephen Herek hat sich in der Vergangenheit mit Filmen wie "Critters", "Die drei Musketiere", "Mighty Ducks" und "Mr. Holland Opus" einen Namen gemacht. Kopfzerbrechen dagegen bereitet uns die Bekanntgabe des vermeintlichen Drehbuchautoren: Steven E. Souza war bereits für den grauenvollen "Street Fighter 2"-Film verantwortlich.

Trotzdem: Immerhin hat Souza auch die Skripts für "Judge Dredd", "The Flintstones" und "Hudson Hawk" zusammengeschrieben – und die waren schließlich nicht ganz so menschenfeindlich wie seine Interpretation des japanischen Prügelspiel-Kults. ■



Dreamcast: Einführungspreis jetzt offiziell

Endlich bestätigt: Der Dreamcast soll zur deutschen Markteinführung für 499,- DM angeboten werden. Derweil Sega Deutschland den Startpreis als moderat verteidigt, reagierten Handel und Industrie mit gemischten Gefühlen – ebenso wie auf die Aussage über die Integration eines Modems. Denn die steht wieder mal auf der Kippe: Eventuell will man die Internet-Peripherie separat anbieten – vermutlich, um den Preis nicht künstlich in die Höhe zu treiben. Positiver aufgenommen wurde dagegen die Bekanntgabe des Vermarktungs-Budgets: Der Dreamcast soll in Europa mit rund 180 Millionen Mark an den Start gebracht werden – ungefähr vier mal so viel Marketing-Gelder wie zum Saturn-Launch 1995.



fun.generation meint: Der Einführungspreis von 499,- DM liegt im Kosumenten-freundlichen Mittelfeld. PlayStation und Nintendo 64 sind mit großer Software-Bibliothek und Spottpreis zwar harte Konkurrenz – aber schließlich hat Sony sich vor rund drei Jahren einer ähnlichen Situation gegenüber gesehen: Super Nintendo und Mega Drive waren als etablierte Systeme für knappe 200 Märker zu haben (gegenüber damals astronomischen 600,- DM für eine PlayStation), gigantisches Spiele-Angebot inklusive. Trotzdem war die 16-Bit-Generation zügiger abgelöst als die Fachleute glauben mochten. Die einzigen Knackpunkte sehen wir in den Punkten Budget und Technik: Sony hat mehr finanziellen Rückhalt – und Sega bereits den PlayStation-Nachfolger im Nacken. Gut für Sega, daß man mehr zeitlichen Vorsprung genießt als zur Saturn-Veröffentlichung: Werden die Finanzen in dieser Zeit clever eingesetzt, dann kann der Konzern die Saturn-Pleite vergessen machen.

Ridge Racer: mit Vollgas auf die Hype-Spur

Wo Lara Croft mit ihrem unverwechselbaren Stil die Adventure-Welt umgekrempelt hat, da räumt auf dem Rennspiel-Sektor "Ridge Racer Type 4" ab: Stilechtes Design, revolutionäre Optik und furutistischer Automobil-Look – Namcos Boliden-Blockbuster ist ein Kunstwerk. Ebenfalls eine gestalterische Meisterleistung ist das jüngste Sammlerstück aus dem Hause Sony: Die "Ridge Racer Type 4 – Special Edition" ist auf 10.000 Exemplare weltweit limitiert – und wurde bislang nur an ausgesuchte Kontakte in Presse wie Handel vergeben. Packungs-Design und Inhalt werden der Anmutung des digitalen Inhalts mehr als gerecht: Großformatige Box, handgearbeiteter Schuber, T-Shirt und hochwertiges Inlay. Respekt! ■



PLAY TO WIN
NEVER TO LOSE!
GAME BUSTER DELUXE
FOR REAL CODE JUNKIES
DAS ULTIMATIVE SCHUMMELMODUL
ENTHÄLT ALLE FEATURES DES ORIGINAL GAMEBUSTER • PLUS FREEZE-MODUS: HALTET DAS SPIEL AN, VERWENDET DIE POWER DES GAMEBUSTER UND KEHRT MIT EINEM EINZIGEN TASTENDRUCK WIEDER IN DAS EIGENTLICHE SPIEL ZURÜCK! PLUS CODE GENERATOR: FINDET EIGENE SCHUMMELCODES HERAUS! (N64-VERSION BENÖTIGT NINTENDOS ODER DATELS SPEICHERERWEITERUNG • PLUS VIRTUAL MEMORY: EINGEBAUTE 8 MEG-MEMORY CARD FÜR BIS ZU 120 SPEICHERPLÄTZE!* • TAUSENDE EINGEBAUTER SCHUMMELCODES • VOLL PROGRAMMIERBARER SPEICHER: FINDET NEUE SCHUMMELCODES HERAUS! • CD SUPPORT*: SEHT EUCH VIDEOSEQUENZEN UND GRAFIKEN AUS DEM SPIEL AN!
* NUR BEI DER PLAYSTATION-VERSION
NEU!
DM 99,-
DM 119,-
FÜR PLAYSTATION ODER NINTENDO 64!
bei Bestellung unbedingt gewünschtes System angeben!
INTERACTOR
• FAUSTHIEBE, TRITTE UND KOLLISIONEN REALISTISCH AM EIGENEN LEIB VERSPÜREN • KANN MIT JEDER KONSOLE VERWENDET WERDEN, DIE ÜBER EINEN AUDIO- ODER KOPFHÖRERAUSGANG VERFÜGT • ENTHÄLT ZUSÄTZLICH EIN N64-JOLT-INTERFACE ZUR VERWENDUNG MIT RUMBLE PAK-SPIELEN
DM 79,-
DM 79,-
SHOCKWAVE
• JETZT FORCE FEEDBACK BEI ALLEN GAMES – NICHT NUR FÜR BEI RUMBLE PAK SPIELEN • 1 MEG SPEICHER EINGEBAUT
DM 99,-
DM 89,-
DM 79,-
48 IN 1
24 IN 1
8 IN 1
TURBO FORMAT
LED STATUS INDICATOR
DM 49,-
DM 79,-
UNENDLICH ENERGIE
SCHNELLER RENNEN
UNENDLICHER SPIELSPASS
720-360-120 BLOCK MEMORY CARD
• SPEICHERT BIS ZU 720 SPIELSTÄNDE - 48MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL - MIT DIGITALEM DISPLAY - MIT DATAFLASH ANLEITUNG
• SPEICHERT BIS ZU 360 SPIELSTÄNDE - 24MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL - MIT DIGITALEM DISPLAY - FORMSCHÖNES GEHÄUSE
• SPEICHERT BIS ZU 120 SPIELSTÄNDE - 8MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL - EINFACHSTE HANDHABUNG - HIGH-QUALITY-GEHÄUSE
• ALLE MODULE TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON MINUTEN
1 MEG - 4 MEG MEMORY CARD
NEXT GEN 1 MEG
1 MEG MEMORY CARD FÜR DAS NINTENDO 64 • 4MAL MEHR ALS DAS STANDARDMODUL
NEXT GEN 4 MEG
4 MEG MEMORY CARD FÜR DAS NINTENDO 64 • 16MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL
15 BLOCKS MEMORY CARD
SPEICHERT BIS ZU 15 SPIELSTÄNDE • MIT TURBO FORMAT-FUNKTION • VOLL KOMPATIBEL ZU ALLEN SPIELEN MIT SPEICHERFUNKTION
V MEMORY 1000
NEU!
• SPEICHERT BIS ZU 1080 SPIELSTÄNDE • 72MAL SO VIEL SPEICHER WIE EINE STANDARD-MEMORY CARD • GANZ EINFACH ÜBER BILDSCHIRM-MENÜS ZU BEDIENEN
1080 SPIEL STÄNDE!
DM 119,-
EQUALIZER
DAS EINZIGE MOGELMODUL, DAS ZU 100% KOMPATIBEL ZU DEN GAMEBUSTER CODES IST. UNENDLICH ENERGIE, MUNITION, LEBEN, EXTRAWAFFEN, BONUSCHARAKTERE •ÜBER 1000 EINGEBAUTE CHEATS FÜR DIE NEUESTEN SPIELE • NEUE CODES LASSEN SICH EINFACH ERGÄNZEN
DM 69,-
DM 49,-
DM 79,-
POWER RAM
4 MB RAM SPEICHERERWEITERUNG FÜR DAS NINTENDO 64 • VERDOPPELT DIE POWER DES NINTENDO 64 • VERBESSERTE GRAFIK • HÖHERE AUFLÖSUNG • KOMPATIBEL ZU ALLEN MEMORY EXPANSION-SPIELEN WIE Z.B. TUROK 2
DM 119,-
DM 119,-
POWERFLASH
SPIELE ALLE GAME BOY-SPIELE AUF DEINER PLAYSTATION ODER DEINEM NINTENDO 64. DAS EINZIGARTIGE FARBPALETTENSYSTEM TAUCHT DIE NORMALEN GAME BOY-SCHWARZWEISS-GRAFIKEN IN PRÄCHTIGE FARBEN. MIT HUNDERTEN VON EINGEBAUTEN GAME BOY-SCHUMMELCODES
service@dataflash.com
http::/ /www.dataflash.com
THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY
DATAFLASH GmbH
Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich
Tel: 0 28 22/6 85 45
INT (49) 28 22/6 85 45
FAX ORDERS 0 28 22/6 85 47
INT (49) 28 22/6 85 47
Nintendo 64 is a trademark of Nintendo Inc. · PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Co.

hardware.news

aktuelles vom hardware.markt

Kein Ende in Sicht:

Modulkapazitäten steigen weiter





„Zelda: Ocarina of Time“ und „Turok 2“ waren die Vorreiter, jetzt kommt der nächste Schub an 256 MBit-Modulen. „Ogre Battle 3“, „Shadow Man“ und „Resident Evil 2“ sprengen ebenfalls den üblichen 128 MBit-Umfang. Derzeit halten sich sogar Gerüchte, wonach der auf der PlayStation indizierte Zombie-Shooter und „Donkey Kong 64“ (Arbeitstitel) als 512 MBit-Brocken konzipiert werden. Zu Eurer Information: 8MBit entsprechen einem MByte, „Zelda“ hat also satte 32MByte-Kapazität. Natürlich hängt auch viel von der verwendeten Kompressionsroutine ab. Während manche Entwickler mit dem zur Verfügung stehenden Ressourcen verschwenderisch umgehen, entwickeln andere sogar eigene Techniken. So geschehen bei Factor 5s „Star Wars: Rogue Squadron“, das trotz üblicher 128 MBit-Umfang mit Sprachausgabe in Hülle und Fülle aufwarten kann. ■

Die Entwicklung der Modulkapazitäten im Überblick (ausgenommen Neo•Geo)
Strider (8 MBit, Mega Drive)
Shining Force (12 MBit, Mega Drive)
Street Fighter 2: The World Warrior (16 MBit, Super Nintendo)
Street Fighter 2: Turbo Hyper Fighting (20 MBit, Super Nintendo)
Street Fighter 2: Special Championship Edition (24 MBit, Mega Drive)
Super Street Fighter 2 (32 MBit, Super Nintendo)
Super Street Fighter 2 (40 MBit, Mega Drive)
Tales of Phantasia (48 MBit, Super Nintendo)
Super Mario 64 (64 MBit, Nintendo 64)
Lylat Wars (96 MBit, Nintendo 64)
Yoshi's Story (128 MBit, Nintendo 64)
Zelda: Ocarina of Time (256 MBit, Nintendo 64)

Xploder Professional

Nach zahlreichen Updates, Verbesserungen und Änderungen erreichte uns mit dem Xploder Professional nun der Höhepunkt der derzeitigen Schummel-Technologie. Neben den Standard-Features in Form von 1500 gespeicherten Cheats, Memory Card Manager, CD-Player-Funktion und einem Grafik-Viewer (zum Betrachten von auf der CD abgelegten Videosequenzen). Gibt's erstamsl den praktischen X-Assist. Mit dem kleinen Modul, daß seitlich an den Xploder angeschlossen wird, könnt Ihr selbstständig auf Cheat-Suche gehen. Somit entfällt bei brandneuen Erscheinungen das lästige Warten auf neue Codes. Das System kennen Konsolen-Oldies noch aus seeligen 16-Bit-Zeiten. Für Neulinge wollen wir es an dieser Stelle einmal kurz erklären.

1. Ihr startet ein neues Spiel.
2. hr werft einen kurzen Blick auf die Anzahl der verbleibenden Leben, in unserem Beispiel sind es deren fünf
3. Mittels des X-Assist wird nun der PlayStation-Speicher auf sämtliche Adressen mit der Endung "5" untersucht. Dies können durchaus 30 Stück sein.
4. Nun schnell ein Leben verlieren (mit voller Absicht!) und die Suche nach der "4" starten.
5. Die Software filtert jetzt alle Speicheradres sen Heraus, bei denen sich die Zahl "5" zu einer "4" geändert hat die Restmöglichkeiten sinken rapide!
6. Falls es noch immer zu viele Speicheradressen gibt, den Vorgang beliebig wiederholen.
7. Gibt's nur noch eine Möglichkeit, so könnt Ihr direkt in dieser Adresse manipulieren. Ändert einfach die beiden letzten Stellen (z.B.: auf 99) und schon habt Ihr unendlich Leben, da dieser Wert vom X-Assist immer wieder stur erneuert wird. Die Anzahl wird nie mals sinken.
8. Natürlich lassen sich derart herausgefundene Codes auf dem Xploder-Modul abspeichern.

Keine Angst, klingt komplizierter als es in Wirklichkeit ist. Die ausführliche deutsche Anleitung macht Euch mit der Bedienung bestens vertraut. Wer noch kein Cheat-Modul besitzt, liegt mit dem Xploder genau richtig. Wer dagegen bereits ein Schummelmodul zuhause hat, muß selbst entscheiden, ob ihm die Möglichkeit zur selbstständigen Cheat-Suche eine erneute Investition wert ist. ■ *(Bezugsquelle: gutsortierter Fachhandel. Preis: 149,- DM)*

Kleiner Nachtrag!

Aus Platzgründen fehlt in der Auslands-Rubrik ein Bild des ulkigen "pop'n music"-Controllers. Da wir Euch dieses abgefahrene Zubehörteil aber nicht vorenthalten wollen, liefern wir es hiermit nach. Bei Eurem Import-Händler gibt's das gibt's das Musizier-Board für knapp 70 DM. ■

Farbiger Dreamcast für Japan

Sammler aufgepaßt! In Japan erscheint in Kürze der Dreamcast im neuen Gewand. Eine limitierte Serie kommt im dezenten Schwarz oder schnuckeligen Blau daher. Dieses Exklusivität hat seinen Preis, Ihr müßt rund 150 Mark mehr auf den Tresen legen. Ob es einige dieser Geräte nach Deutschland schaffen, ist derzeit noch unklar. Bei Interesse solltet Ihr Euch an Euren Importhändler wenden. ■

ZIP-Laufwerk für Sega Dreamcast



Iomega hat bekanntgegeben, das sie derzeit an einem ZIP-Laufwerk für den Dreamcast werkeln. Eien ZIP-Disk bietet bei einer Kapazität von 100 MByte den nötigen Platz für kommende Online-Aktivitäten. Damit können sich die Dreamcast-User im Internet gefundene Informationen herunterladen, e-mails abspeichern oder Updates laden. Ebenfalls denkbar: Patches und andere hilfreiche Gimmicks für Dreamcast-Spiele. Mike Lynch: (Director von Beyond PC, den Iomega-Machern) "Iomega beeinflußt mit diesem System maßgeblich die Entwicklung des Spielmarktes. Der hohe Bekanntheitsgrad des Speichermediums und die starke Verbreitung machen ZIP-Laufwerke zur perfekten Lösung für PC-verwandte Produkte - eben wie der Dreamcast. "

Das Laufwerk funktioniert auch ohne die Sega-Konsole, sucht dann aber Anschluß bei einem PC oder Mac. Das Gerät soll rechtzeitig zum Launch im September in die Läden kommen. ■



fun.generation meint: Mit Sicherheit eine sinnvolle Ergänzung - der Dreamcast lebt! Allerdings würden noch mehr hochkarätige Titel dem 128-Bitter derzeit besser zu Gesicht stehen.

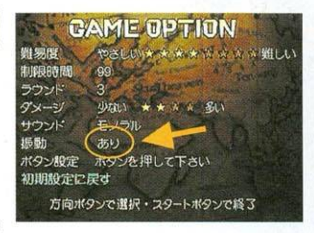
Pro Shock Arcade Joystick von Blaze



Der erste Joystick mit Dual Shock-Effekten erreichte uns von Zubehörhersteller Blaze. Das robuste Gerät überzeugt durch Mikroschalter-Technik, Dauerfeuer-Optionen und eine schwere Metallplatte. Solider Halt, gute Verarbeitung und dazu zahlreiche Farbvarianten bei einem günstige Preis von 79,95,- DM machen den Pro Shock Arcade Stick zu einem empfehlenswerten Stück Hardware. ■

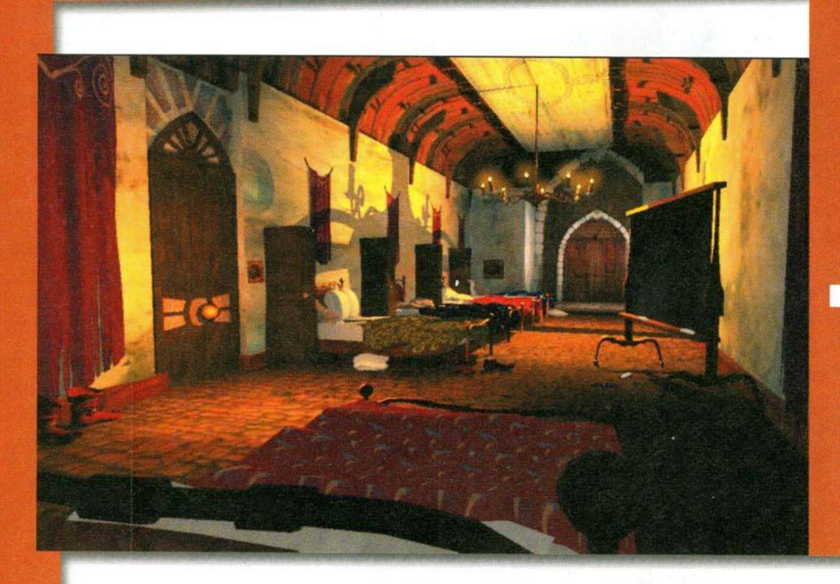
Kleiner Nachtrag!

In unserer Euphorie anläßlich der "Puru Puru Pak"-Veröffentlichung haben wir doch tatsächlich vergessen, Euch ein Bild des Schüttel-Moduls mitzuliefern. Hiermit holen wir das Versäumnis nach, zudem erklärt unser ScreenShot den "Power Stone"-Kämpfern die Aktivierung der Rumble-Option. ■



So wird's gemacht! Stellt diesen Optionspunkt um und schon vibrieren die Hände bei jedem Schlagabtausch!

im Gespräch: Szene: Angela Sutherland



angela. sutherland

Als eine der wenigen Frauen in der Entwicklungs-Branche ist Angela neben Greg Barnett („The Hobbit") das Mastermind hinter den „Discworld"-Spielen. Wie Greg gehört Angela zum Urgestein der Adventure-Designer: Seit ihrem Branchen-Einstand 1983 hat uns Angela Top-Seller wie „Elite" und „Starglider" beschert - mal als Kreativ-Direktorin, mal als allsehendes Producer-Auge hinter den Kulissen. Ihren Aufstieg in die Riegen der Top-Designer verdankt Angela einer Co-Produktion mit ihrem damaligen Freund: „3D Ant Attack" für den Spectrum gilt als erstes 3D-Adventure - und das hielt sich trotz technischer Gratwanderung immerhin acht Wochen lang auf Chart-Platz Eins. Für einen Debüt-Titel kein schlechtes Resultat - fanden auch Angelas Branchen-Kollegen, und halfen der jungen Designerin in den Vorstand von Telecomsoft.

1989 verkaufte Telecomsoft an Microprose: Zeit für die ehrgeizige Angela, ihr eigenes Software-Haus zu gründen. Unter dem Label „Teenie Weenie Games" (mittlerweile in „Perfect Entertainment" umgetauft) entwickelten Angela und Kollege Greg zunächst für Psygnosis, ab 1998 für GT Interactive Point'n'Click-Adventures in Terry Pratchetts Scheibenwelt-Kosmos.

Branchen-Urgestein im Zwiegespräch: "Baphomets Fluch"-Macher Charles Cecil und Perfect-Chefin Angela Sutherland treffen sich zum Talk im Net. fun.generation-Chefredakteur Robert hat die Adventure-Spezialisten ins Kreuzverhör genommen.

Nostalgiker?

Charles: Ich bevorzuge grafische Extravaganz. Text-Adventures waren vor 15 Jahren völlig OK, aber die Zeit bleibt nicht stehen. Angelas Perfect-Kollege Greg Barnett hat in der Adventure-Frühzeit mit „The Hobbit" einen Meilenstein gelegt.

Angela: Da stimme ich Dir zu - obwohl die Text-Adventures die Vorstellungsgabe des Spielers stärker fordern. Und die Fantasie hat auch keine grafischen Einschränkungen.

Charles: Auch ich bin mit Text-Adventures eingestiegen - und es war immer wieder spannend, mit den Leuten zu sprechen, die sie gespielt haben. Die haben sich meine Spielwelten nämlich ganz anders vorgestellt als ich.

Angela: Genau das habe ich gemeint.

Warum klassiche Point'n'Click-Adventures?

Charles: Ich denke, daß Angela und ich gänzlich unterschiedliche Wege gegangen sind. Aber wahrscheinlich stimmen wir beide überein, was die Situation für Point'n'Click-Adventures anbelangt - die Umsätze sind unattraktiv geworden. Deshalb kombinieren wir in unserem nächsten Titel „Cold Blood" auch Action mit Adventure-Elementen. Was denkst Du, Angela?

Angela: Unser aktueller Titel „Discworld Noir" wird definitiv unser letztes Point'n'Click-Abenteuer.

Charles: Viele Leute haben uns auf eine Forsetzung zur „Baphomets Fluch"-Reihe angesprochen, aber aus wirtschaftlichen Gründen können wir uns nicht mehr auf die klassische Schiene begeben. Trotzdem freue ich mich auf die nächste Adventure-Generation - mit Titeln



Charles Cecil

wie „Discworld Noir".

Angela: „Discworld Noir" ist eine Weiterentwicklung des Genres. Unsere Rätsel sind weniger Objekt-orientiert, sondern basieren vielmehr auf kriminilastisch inspirierter Recherche. Außerdem haben wir einen in Echtzeit berechneten 3D-Charakter usw. Aber wie Charles schon sagt - der klassische Adventure-Markt ist nicht mehr einträglich genug. Die Leute wollen nur noch 3D-Optiken sehen.

Charles: Ich glaube, daß die Technologie die Möglichkeiten für Spiel-Design in allen Genres ausgebaut hat - und ab einem gewissen Punkt hat die Entwicklung das Point'n'Click-Adventure hinter sich gelassen.

Angela: Was die Erweiterung der Möglichkeiten anbetrifft, bin ich Deiner Meinung. Aber wie auch immer - ich denke nicht, daß 3D automatisch mit besserem Gameplay einher geht.

Charles: Wohl wahr. In vielen Fällen ist das Resultat sogar das Umgekehrte... Aber wir müssen uns dem kommerziellen Druck beugen. Und in einem Punkt stimmen uns die meisten Kollegen zu: Das Genre muß sich unbedingt weiterentwickeln. Ich freue mich wirklich auf Spiele der nächsten Generation - wie „Discworld Noir".

Angela: Danke, Charles. Ich denke, es wird Dir gefallen. Wie ich bereits gesagt habe, unterscheidet sich der Spielstil durch das Detektiv-Element sehr stark von den anderen Genre-Vertretern.

Charles: Sicher haben wir schon immer nach den bestmöglichen Puzzles gesucht, aber seit „Monkey Island" haben die Leute immer die bizarrsten Kombinationen erwartet... Die Probleme fingen erst an, nachdem die Adventures immer schwerer, weil obskurer wurden... Eine Falle, in die viele Skript-Schreiber gefallen sind. Mir stellt sich vor allem die Frage, wie das Gerne weiter wächst. Sierra wollte mit „Mask of Eternity" den entscheidenden Sprung tun, aber scheinbar waren die Käufer da nicht ganz ihrer Meinung...zumindest in England nicht.

Das perfekte Adventure?

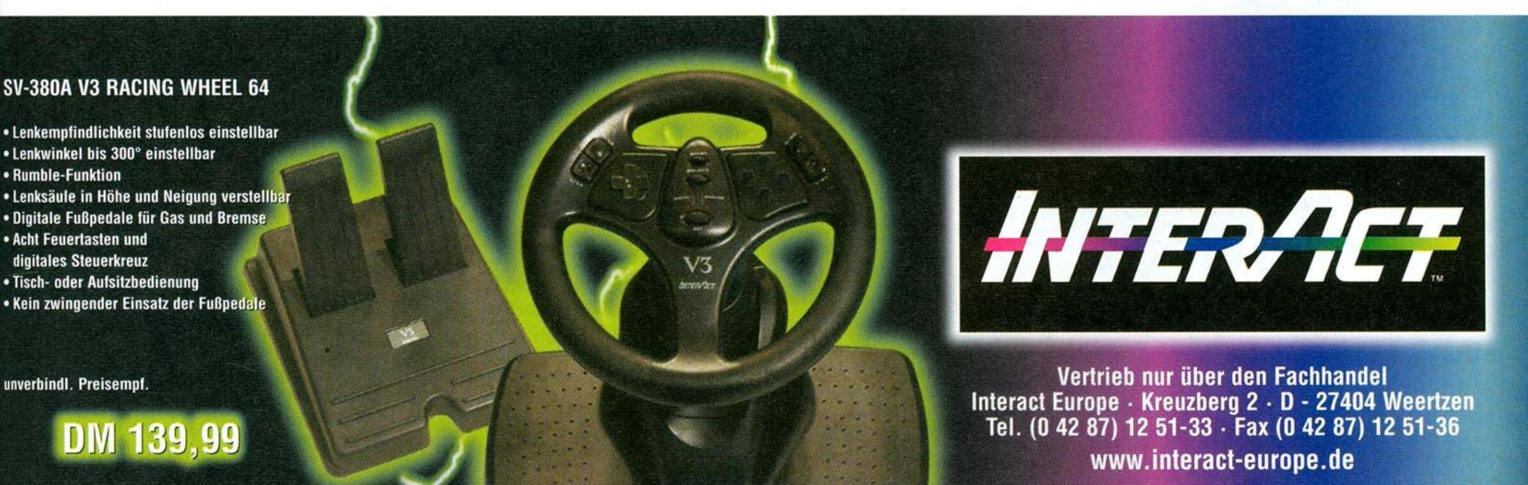
Angela: Gute Frage. Ich vermute, Spannung, Atmosphäre und die Möglichkeit, sich mit den Charakteren zu identifizieren, sind ein guter Anfang.

Charles: Und natürlich Emotion!



charles.cecil

Der britische Branchen-Guru unter den Adventure-Designern ist Mitbegründer von "Revolution Software" und geistiger Vater der "Baphomets Fluch"-Serie. Durchgedrehte Templer-Kulte, Detektivgeschichten und Helden mit Hang zum Historischen: Charles ist bekennender Geschichts-Fanatiker. Verlegt er wieder mal seinen Wohnort, zückt er zunächst lokalgeschichtliche Schriftwerke, dann vertieft er sich in zeitgenössische Literatur. Und dabei hat Charles selbst jede Menge Historie in petto - besonders dann, wenn es ums Adventure-Genre geht. Charles' Designer-Geist spukt schon seit der Heimcomputer-Frühzeit durch abenteuerliche Welten - bekannt geworden ist der Brite aber vor allem durch wegweisende Amiga-Machwerke wie "Beneath a Steel Sky". Seit der letzten "Baphomets Fluch"-Episode (im englischsprachigen Raum als "Broken Sword" bekannt) ist es still geworden um den Mann mit dem freundlichen Lächeln: Im unten abgedruckten Gespräch meldet sich Charles zum ersten Mal seit über zwei Jahren zurück - und macht uns bei der Gelegenheit gleich auf sein jüngstes Projekt neugierig. Derweil Angela sich auf halber Strecke verabschieden und in einer unerwarteten Konferenz verschwinden mußte, haben wir den letzten Interview-Abschnitt ausschließlich Charles gewidmet. Cecil zeigte sich wie gehabt ruhig und überlegt: Was dieser Mann sagt, das hat Hand und Fuß.



im Gespräch:
Szene: Angela Sutherland

"Point'n'Click-Adenture"

Point...und was? "Point'n'Click-Adenture" - nicht nur die Bezeichnung für eines der ältesten Genres, sondern zugleich die treffendste Umschreibung für dessen Spielmechanik: Ihr "zeigt" mit dem Mauspfeil auf Menüpunkte und Objekte, dann "klickt" ihr die Optiken an und hofft auf den gewünschten Effekt. Bis vor wenigen Jahren haben neben Strategie- und Rollenspielen "Point'n'Click"-Adventures den PC-Markt dominiert, heute hat ihnen der 3D-Boom den Gar ausgemacht. Konsolisten mit PC-Background sehen die Entwicklung mit einem weinenden Auge: Die Stunden mit Genre-Pionieren wie "Maniac Mansion" oder "Monkey Island" sind unvergeßlich, Firmen wie LucasArts und Sierra haben mit "Point'n'Click"-Adventures ihre größten Erfolge gefeiert. Hierzu ein Insider-Evergreen aus "Monkey Island": "Benutze Gummihuhn mit Guybrush!" Die Reaktion des Programms: "Das klappt so nicht!" So viel zum Thema "Die schönste Zitate einer verblichenen Generation"...





Technisch waren die zweidimensionalen Abenteuergründe allerdings noch bis vor Kurzem top. Wer die Mauszeiger-Helden kennt, der hat oft auch noch die Frühzeit des Genres miterlebt: Bis vor rund zehn Jahren gab's Adventure-Welten nur in Textform, illustrierte Abenteuer wie "The Pawn" oder "Knight Orc" galten bereits als Meilenstein. Dabei habt Ihr Euch in so manchem Text-Klassiker mehr spielerische Freiheiten rausnehmen können als im Action-Adventure von heute: Wie bei Roman-Lektüre habt Ihr die Beschreibung Eurer Umgebung studiert, anschließend die gewünschte Aktion in die Tasten gehackt. Ob das Adventure Laut gab, hing von der Qualität des gestellten "Parsers" ab: Der hat Grammatik wie Wortschatz Eurer Eingabe analysiert und mit der Lösungsvorgabe in den binären Eingeweiden verglichen. Ob "Use door-knob" dann die Tür geöffnet oder den Knauf aus der Fassung gerissen hat, entschied der Parser. Nicht umsonst warben die Software-Anbieter mit Verpackungstexten wie "Neuartiger Parser kennt 1500 Worte!".



In der Adventure-Antike wurde noch anders gewertet: Statt Grafik, Steuerung oder Atmosphäre bestimmten Wörter-Count und grammatikalische Genauigkeit die Meßlatte.

Angela: Du wirst mir unheimlich! Ich wollte gerade dasselbe sagen... Aber ja, viele Spiele erschrecken uns - ein gutes Beispiel ist die Szene aus „Final Fantasy VII", in der Aeris stirbt. Ich mußte tatsächlich weinen.

Charles: Ich liebe die Idee einer interaktiven Erzählung. Zu meiner Schande muß ich gestehen, daß ich niemals Zugang zu „Final Fantasy VII" gefunden habe - aber ich habe von vielen Leuten ähnliches gehört.

Angela: Wie schade - Du solltest es wirklich noch mal versuchen. „Zelda" auf dem N64 war auch ein Titel, in dem ich das ganze Emotions-Spektrum durchlebt habe.

Robert: Aeris Sterbeszene war tatsächlich schockierend. Aber glaubt Ihr nicht, daß der ganze Daten-Ballast in einem Rollenspiel die von den Skript-Schreibern provozierten Emotionen und Emotionen schnell ersticken kann?

Charles: Genau. Warum das Daten-Handling nicht dem Computer überlassen? Rollenspiele sollten wirklich keine Zahlen mit einbringen, das gleiche gilt für die übermäßige Manipulation der Ausrüstungsgegenstände.

Charles: Habt Ihr „Silver" gespielt?

Angela: Nein, bisher noch keine Gelegenheit dazu gehabt - aber es interessiert mich sehr. Und Ihr?

Robert: Nur kurz. Aber verglichen mit einem „Final Fantasy VII" hat es sehr statisch auf mich gewirkt.

Charles: Gib ihm eine Chance. Es vereinfacht das Rollenspiel - und obwohl es zu linear ist, zeigt es doch, daß auch dieses Genre funktionieren kann, ohne dem Spieler übermäßig viel Arbeit abzuverlangen.

Robert: Hmmm...okay, ich probier's aus. Ich bin zwar alter Rollenspieler, aber in letzter Zeit habe ich mich immer mehr dem Action-Adventure zugewandt. Ich glaube, daß sich viele Designer noch zu sehr am klassischen Paper'n'Pencil-Rollenspiel orientieren. Da kommen die ganzen Daten schließlich her.

Angela: Ja, vermutlich ist es auch genau das, was mich die ganze Zeit davon abgehalten hat, es mit „echten" Rollenspielen zu versuchen. Da liegt mir der japanische Einstieg ins Genre schon wesentlich mehr.

Charles: Ich habe das Paper'n'Pencil-Rollenspiel schon ausprobiert - aber ich konnte mich nicht damit anfreunden.

Robert: Warum das?

Charles: Ich konnte es einfach nicht ernst nehmen - und es konnte mich nicht fesseln. Ich habe immer über die gesteckten Grenzen hinaus agieren wollen. Irgendwie komme ich mit den Einschränkungen im Computer-Spiel besser klar.

Was ist eine gute Story?

Charles: Ich denke, eine gute Story ist vom Medium unabhängig. Nur die Geschichte ist eine einfallsreiche, die auch außerhalb eines Spiels funktionieren kann. Das sind Regeln, die wir verstehen und mit der Interaktivität unseres Mediums verbinden müssen. Aber wir müssen die Hollywood-Klischees vermeiden!

Robert: Die Klischees vermeiden? Warum das? Können die der Atmosphäre nicht gelegentlich zuträglich sein?

Charles: Einer meiner Lieblingsfilme der letzten Zeit ist „Die üblichen Verdächtigen" - genauso wie andere Filme, die all die traditionellen Hollywood-Strukturen verlassen, wie z.B. Tarantino, „Shakespeare in Love". Viele kommerziell erfolgreiche Filme haben sich nicht an den klassischen Aufbau gehalten. Ich denke, daß das Publikum von den Drehbuchautoren mittlerweile mehr Innovation fordert. Und ich glaube, daß das gleiche für Spiele gilt.

Robert: Was verstehst Du unter „klassischem Aufbau"?

Charles: Darunter verstehe ich den



typischen Arnie-Blockbuster, der nach einer strikten Formel gemixt worden ist. Alle Charaktere haben spezifische Rollen - nach bewährtem Modell - und auch der Plot folgt einer bestimmten Rute. Es gibt viele Drehbuchautoren, die solche Phänomene regelrecht studieren, und es gibt viele Bücher. Ich finde sie faszinierend. Und ich glaube, daß man die Regeln verstehen muß, bevor man sie brechen kann!

Robert: Okay, verstanden. Aber wie überträgst Du sie auf ein Spiel? Wie kann man es schaffen, die Aufmerksamkeit des Spielers über viele, viele Stunden hinweg zu gewinnen - ohne ihn zu irritieren, zu frustrieren oder sein Interesse an der Geschichte zu verlieren?

Charles: EXAKT darum geht es. Das ist eine Wissenschaft, die man da erlernen muß.

Robert: Wie hast Du sie erlernt....und zu welchem Ergebnis bist Du gekommen? Was ist Dein Erfolgsrezept?

Charles: Da gibt es kein Rezept. In den „Baphomets Fluch"-Spielen haben wir eine ganz klassische Geschichte

Szene: im Gespräch: Angela Sutherland & Charles Cecil

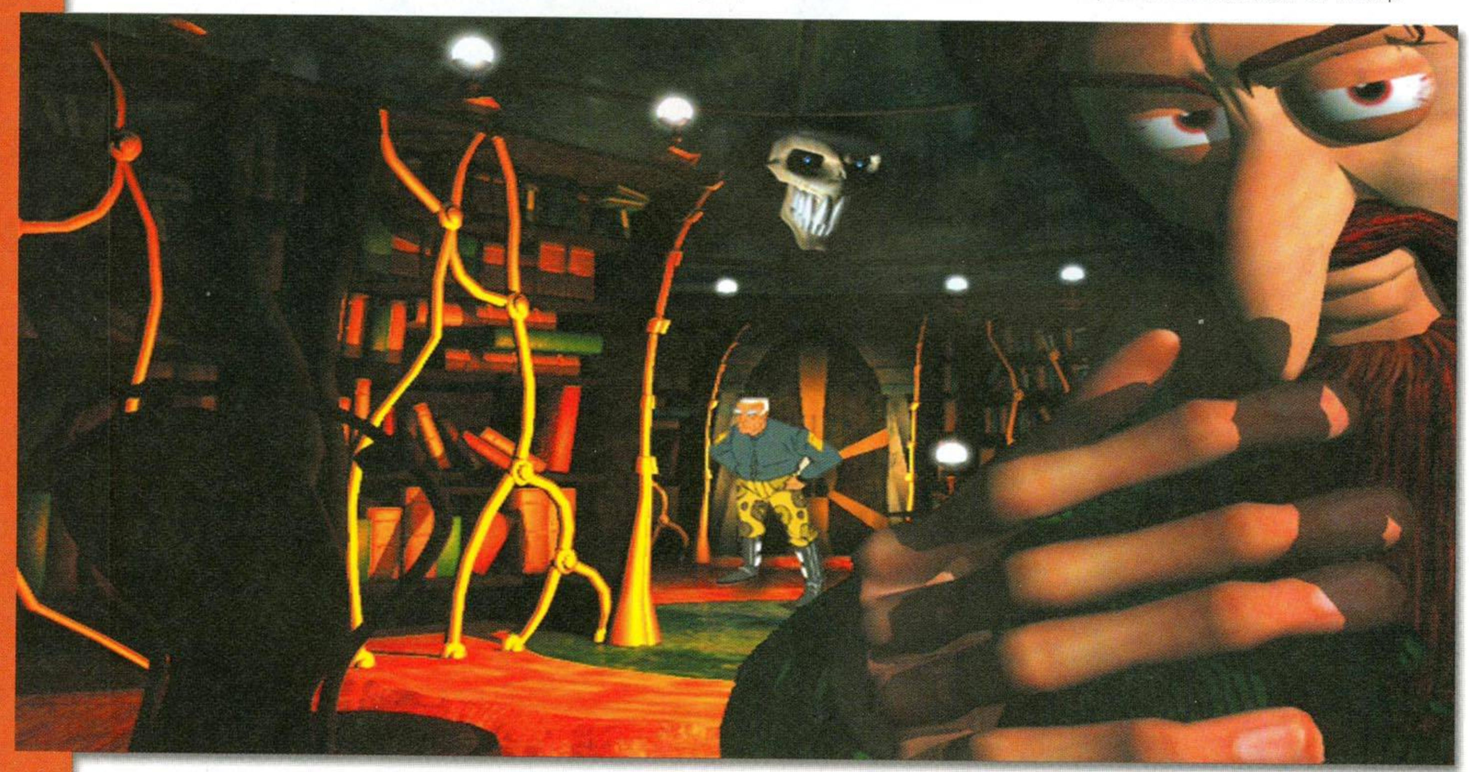
erzählt. In unserem nächsten Projekt sind wir da schon ein bißchen innovativer vorgegangen....aber darüber darf ich Dir im Moment noch nicht viel sagen. Aber es bewegt sich im Rahmen einer spielerischen Evolution die nicht nur wir, sondern die ganze Industrie mitmachen muß. Nimm zum Beispiel Rennspiele oder Fußballspiele: die haben dafür einfach nicht das Potential.

Robert: Oh ja - wenn man das 20. Beat'em-Up in Folge auf den Markt bringt, bleibt die Innovation irgendwann auf der Strecke... Also glaubst Du, daß die Zukunft einer anderen Adventure-Form gehört?

Charles: Ja. Die Zukunft des Massenmarkts gehört den Plot-orientierten Spielen. Das ist auch der Grund für Sony, so viel Arbeit in ihre „Emotion Engine" zu stecken. Obwohl es eher die Software denn die Hardware ist, die Emotionen vermittelt.

Robert: Bleibt nur noch die Frage, wie man die Interaktions-Möglichkeiten in 3D-Welten ausbauen kann. Ziemlich knifflig, etwas zu erfinden, was es noch nicht gibt...außer den üblichen technischen Steigerungen. Hier geht es weniger um einzelne Komponenten wie Grafik oder Emotion als vielmehr um das Spielerlebnis an sich.

Charles: Naja, Emotionen und tolle Technik sind kein schlechter Anfang (lächelt). Wie ich schon vorher angeführt habe, halte ich beide Augen offen, wenn es um die nächste Adventure-Generation geht. In der Vergangenheit wurden von vielen Adventure-Schöpfern ziemlich mutige Aussagen gemacht. Ich bin mal gespannt, wie deren Produkte aussehen werden....



Robert: Mutige Aussagen wie....?

Charles: Um auf einen der vorherigen Punkte zurückzukommen: Ken Williams hat behauptet, daß Point'n'Click-Adventure wäre tot - und als Antwort auf die Frage nach der Weiterentwicklung des Genres hat er „Mask of Eternity" angegeben. Persönlich denke ich, daß er sich geirrt hat. Meiner Meinung nach ist die Antwort die Symbiose aus Rollenspiel, klassischem Adventure, Action und anderen Genres. Bis vor kurzem war das noch nicht möglich, aber der technologische Fortschritt hat uns die Grenzen geöffnet. Aber man darf nicht vergessen, daß kein Adventure ohne guten Plot funktioniert.

Robert: Was Du meinst, ist ein „echtes" Rollenspiel, oder? Kein RPG um Zahlengefechte und Inventory-Wust, sondern die Möglichkeit, wirklich in die Rolle eines Alter-Egos zu schlüpfen?

Charles: Nicht wörtlich. Ich glaube kaum, daß Du mit Schwert und Schottenrock um die Leute herumhupfen wolltest.... Aber im Prinzip hast Du Recht: Als Geschichtenerzähler haben wir viel Arbeit damit, eine Beziehung zwischen dem Spieler und seinem Charakter aufzubauen. Das beschränkt uns allerdings auf einen Hauptakteur oder - wie in „Baphomets Fluch 2" - auf zwei Charaktere, zwischen denen der Spieler hin- und her springen kann.

Robert: Und wohin führt uns das?

Charles: Zu Erfahrungen, die emotional mehr befriedigen als ein Film. ■

Tel.: 02504 - 9330 - 33
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr.: 8.30-20.00 Uhr
Sa.: 10.00-16.00 Uhr



Fax: 02504 - 9330 - 99
Alfred-Krupp-Str. 24
48291 Telgte

Nur solange Vorrat reicht!

PSX - Spiele A-P:

Titel	Preis
th Element	69,95
Bug's Life	79,95
be's Exodus	69,95
ce Combat 2	79,95
ctua Golf 3	79,95
ctua Ice Hockey 99 (04)	79,95
ctua Pool	79,95
ctua Soccer 3	79,95
kuji	84,95
lien Ressurection (6)	84,95
merican Deer Hunter*	79,95
pocalypse a/uncut	69,95
sterix	84,95
tlantis	79,95
aphomets Fluch 2	79,95
ass Landing (04)	84,95
ig Air	84,95
lasto	59,95
laze'n Blade	84,95
loody Lines (04)	79,95
loody Omen 2 (06)	79,95
loody Roar 2 (06)	79,95
omberman (05)	69,95
omberman Fantasy Race*	79,95
omberman World <a>	59,95
ox Champions	79,95
rahma Force	59,95
reath of Fire 3	79,95
reath of Fire 3 & T-Shirt & Pin & Drachenfigur	99,95
rian Lara Cricket <a>	89,95
ugs Bunny (06)	89,95
ushido Blade	69,95
ust A Groove	69,95
ust A Move 4	64,95
armageddon (04)	TBA
entipede (04)	89,95
ivilization 2	84,95
olin McRae Rally	79,95
C & C 2 Alarmstufe Rot	59,95
onquest Earth (04)	TBA
ool Boarders 3	89,95
rash Bandicoot 3	79,95
roc 2 (06)	84,95
ardstalker 3	84,95
evil Dice	69,95
reams	84,95
river (05)	84,95
IFA Soccer '99	84,95
ighting Force	59,95
luid <a>	59,95
ootball '99 (04)	79,95
ormel 1 '98	84,95
-Police 2 (05)	79,95
ex 3D Deep Cover G.	89,95
lobal Domination	84,95
rab des Pharao (04)	84,95
rand Theft Auto D.C.*	44,95
ranstream Saga	74,95
uardian (06)	84,95
uardian Crusade	84,95
ard Edge	89,95
ogs of War (05)	79,95
ugo 2	84,95
ndy 500	59,95
nt. Superstar Soccer 98	69,95
ackie Chan's Stuntmaster*	TBA
eff Jordon Racing (04)	TBA
ensai	84,95
ingsley (04)	84,95
KND Krossfire	89,95
ula World	79,95
e Mans 24 (04)	89,95
ibero Grande	69,95
ive Wire (04)	64,95
arvel Vs Streetfighter*	79,95
aster of Monsters (04)	89,95
edievil	79,95
ega Man "diverse"	je 79,95
etal Gear Solid	84,95
<incl. spielbare Demo-CD	
onkey Hero	89,95
onopoly	79,95
onster Seed	84,95
oto Racer 2	84,95
r. Domino	69,95
usic	79,95
HL Live '99	79,95
eed for Speed 4	84,95
HL Face Off '99	74,95
HL Hockey '99	79,95
ightmare Creatures	69,95
<dt. & ungeschnitten - rotes Blut>	
verboard a/uncut	69,95
eak Performance	59,95
et in TV	59,95

Wir haben über 70.000 PC- und Videospiele- Artikel auf Lager!

PSX - Spiele P-Z:

Titel	Preis
Phat	69,95
Plane Crazy (04)	84,95
Pocket Fighters	69,95
Point Blank	74,95
Point Blank & Gun	129,95
Populous - Beginning	84,95
Poy Poy 2 (04)	84,95
Premier Manager 99	79,95
Prince Naseem Boxing*	TBA
Pro 18 Golf	84,95
Pro Pinball Big Race USA	74,95
Puma Street Soccer (04)	84,95
R-Type Collection	79,95
R-Type Delta (05)	TBA
Racing Simulation 2	84,95
Rally Cross 2	74,95
Rayman 2 (06)	84,95
RC Stunt Copter (06)	69,95
Resident Ecil D.C.	84,95
Retroforce	79,95
Ridge Racer 4	84,95
Risiko	79,95
Rivals School	69,95
Road Rash 3D	79,95
Rollcage	79,95
Rosco McQueen	59,95
Rugrats	84,95
Running Wild	84,95
Rushdown	79,95
San Francisco Rush 2 (05)	TBA
Sentinent Returns	69,95
Shadowman (05)	84,95
Shanghai	89,95
Shaolin (04)	TBA
Silent Hill (06)	TBA
Small Soldiers	79,95
Soccer '97 <a>	79,95
Sports Car GT	84,95
Spyro the Dragon	79,95
Stadt der verlorenen Kinder	79,95
Street Sk8ter	84,95
Streetfighter Alpha 3 (05)	79,95
Streetfighter Collection 2*	79,95
Syndicate Wars	69,95
Syphon Filter (05)	TBA
Tai-Fu	84,95
Tank Racer (04)	84,95
Tekken 3	89,95
Test Drive 4 x 4	79,95
Test Drive 5	79,95
Tetris +	74,95
Theme Hospital	79,95
Tiger Woods 99	84,95
Tilt	74,95
Time to kill	69,95
Tiny Tank (04)	84,95
Toca Touring Car 2	79,95
Tokyo Highway Battle	59,95
Treasure of the Deep	59,95
Tunguska (04)	79,95
Twisted Metal 3 (05)	TBA
Ubik (05.99)	84,95
UEFA Champ. 99	89,95
UEFA Striker (05)	84,95
V-Ball	69,95
V-Rally 2 (06)	89,95
Versailles <a>	59,95
Victory Boxing 2	59,95
Vigilante 8	59,95
Virus (05.99)	84,95
VR Baseball 99	59,95
Warsong 2100 (05.99)	84,95
Wild Arms	69,95
Wing Commander 4	59,95
<engl. & ungeschnitten>	
Wing Over 2	84,95
WWF Warzone	59,95
X-Files - The Game (05)	84,95
X-Men vs Streetfighter	69,95
Yoyo's Puzzle Park	79,95
Z	59,95

Figuren:

Titel	Preis
Athena & Major	je 29,95
Chris & Jil	je 29,95
Marvel & DC diverse	ab 25,-
Metal Gear Solid	ab 25,-
Pig Cop & Octa Brain	je 29,95
Resident Evil	ab 25,-
South Park	ab 9,95
Spawn	ab 25,-
Star Wars	ab 14,95
Tank	34,95
Tekken 3	ab 25,-
Tombraider <Badeanzug>	59,95
Schuhmacher's Original Ferrari Auto-Model	59,95

a = Ausländische Anleitung
* geplante Neuheit / Preissenkung

Zubehör:

Artikel	Preis
5 Spieler Adapter	54,95
Analog Pad (inkl. Dauerfeuer, Zeitlupe & Programmierung)	39,95
Antennenkabel	24,95
CD-Case	9,95
CD-Leerhüllen 10er Pack	4,95
Dual Shock Controller	ab 34,95
E3 '98 Messe Video	29,95
Equalizer Cheat Cart.	49,95
Gun "Dual"	29,95
Gun "Real-Arcade-tarn"	79,95
Gun & Laseraufsatz	59,95
Infarot-Pad Set	69,95
Joyboard Arcade	79,95
Joypad versch.Farben	je 9,95
Joypadverlängerung	9,95
Lenkrad incl. Rumble	119,95
Link Kabel	14,95
Memory Card 1MB	9,95
Memory Card Orginal	19,95
Memory Card 2MB <unkomprimiert>	29,95
Memory Card 8 MB <unkomprimiert>	39,95
Mouse	34,95

Top Einsteigerangebot!
PlayStation mit Dual Shock & farbiges Joypad & Memory Card & Grid Run
nur 269,-

Artikel	Preis
PSX-Rucksack	59,95
RGB Kabel Special	14,95
SV 1107 Program Pad	34,95
Ultra Racer	49,95
Xploder	39,95
Xploder Pro	119,95

SPIELBERATER:

Titel	Preis
Alundra DIN4	19,80
Atlantis, Grab des Pharao, Ubik & Versailles	19,80
Breath of Fire 3	14,80
Final Fantasy 7 4C <über 1000 Bilder>	19,80
Metal Gear Solid 4C	24,80
Resident Evil	9,95
Resident Evil & D.C. 4C <farbig & viele Bilder>	19,80
Z	14,80

Nur solange Vorrat reicht!

SONDERANGEBOTE: A - E

Titel	Preis
Actua Golf 2	44,95
Actua Ice Hockey <a>	39,95
Actua Soccer Club Edition	29,95
Air Race	44,95
Alien Trilogy a/uncut	49,95
Alundra	49,95
Armored Core	39,95
Assault <a>	39,95
Assault Riggs	39,95
A. Senna Kart Duel	44,95
Azure Dreams	49,95
B-Movie <a>	39,95
Batman & Robin	49,95
Battle Sport	39,95
Bedlam	39,95
Bio Freaks	49,95
Black Dawn	29,95
Blam Machinehead	39,95
Blast Radius	44,95
Blood Omen	44,95
Bug Riders	44,95
Buggy	49,95
Bust-A-Move 3	44,95
Caesars Palace	39,95
Caesars Palace 2	44,95
Cardinal Syn	49,95
Castlevania	49,95
Casper	49,95
Castlevania	49,95
Chill	44,95
Circuit Breakers	44,95
Command & Conquer	39,95
Constructor	39,95
Contra	39,95
Cool Boarders 2 (04)	44,95
Crash Bandicoot 2	44,95
Crime Killer	39,95
Critical Depth	39,95
Criticom	29,95
Croc	39,95
Cyberspeed	29,95
Dark Omen Warhammer 2	44,95
Darklight Conflict	29,95
Darkstalkers	39,95
Deathtrap Dungeon	49,95
Devils Deception	39,95
Diablo	44,95
Dodg'em Arena <a>	39,95
Dynasty Warriors	29,95
Epidemic <a>	39,95

SONDERANGEBOTE: F - Z

Titel	Preis
FIFA Soccer '97	39,95
FIFA Soccer '98 (05)	44,95
Final Fantasy 7 & dt. 4c Spieleberater <1000 Bilder>*	59,95
Formel 1 '97	39,95
Formula Karts	39,95
Frankreich '98	44,95
Frenzy	44,95
Frogger	44,95
Future Cop LAPD 2100	44,95
G-Darius	49,95
G-Police	44,95
Golden Goal 98	29,95
Gran Tourismo (06)	44,95
Grand Theft Auto	44,95
Grid Run	29,95
Hard Boiled	29,95
Heart of Darkness (06)	44,95
Herc's Adventure <a>	29,95
Hercules	49,95
Hexen	49,95
Incredible Hulk	29,95
Independence Day	29,95
Invasion	44,95
Iznogud	44,95
J. Grath Motorcross	49,95
Jurassic Park	44,95
Kick Off World	44,95
Klonoa <a>	49,95
Konami Open Golf	49,95
Lemmings Compilation	44,95
Little Big Adventure	39,95
Mass Destruction	49,95
Mega Man Battle & Chase	44,95
Mickey's Wild Adv.	39,95
Micro Machines V3	39,95
Moto Racer	44,95
MTV Slamscape	29,95
Nanotek Warrior	29,95
Need for Speed 2 <a>	49,95
Newman Haas Racing	39,95
NHL Powerplay Hockey	49,95
NHL	39,95
Ninja	49,95
O.D.T.	49,95
Oddworld	44,95
Olympic Games	44,95
One	44,95
Overboard	29,95
Pandemonium	29,95
Pandemonium 2	29,95
Parappa the Rapper <a>	44,95
Parodius Deluxe	39,95
Perfect Weapon	29,95
Pitball	29,95
Pitfall 3D	49,95
Powerboat Racing	39,95
Poy Poy	44,95
Premier Manager '98	39,95
Psybadek	49,95
Rapid Racer	39,95
Rascal	44,95
Rayman	39,95
Reboot	49,95
Resident Evil & Berater	44,95
Return Fire	39,95
Road Rage	39,95
Road Rash	39,95
Robopit	29,95
Rock'n Roll Racing	49,95
Rogue Trip	49,95
Sentinent	29,95
Shadow Gunner	49,95
Shadowmaster	44,95
Slam'n Jam	39,95
Soulblade	39,95
Spawn	49,95
Speedster	39,95
Spider	39,95
Spot goes to Hollywood	29,95
Star Gladiator	29,95
Streak	39,95
Strike Point	39,95
Striker	39,95
Super Football Champ	39,95
Super Match Soccer	39,95
Super Puzzle Fighter	39,95
Supersonic Racers <a>	29,95
Swagman	44,95
Test Drive 4	44,95
Thunderhawk 2	29,95
Thunderhawk 2 <a>	39,95
<ungeschnittene PAL-Version>	
Toca Touring Car	44,95
Tombraider 1 & 2	je 44,95
Total Drivin	29,95
Tunnel B1	29,95
Unholy War, The	49,95
V 2000 <a>	29,95
Versus	49,95
Viper <a>	39,95
Virtual Pool	44,95
Warhawk	44,95
Warhammer	39,95
W. Gretzky Hockey '98	39,95
Wild 9 & T-Shirt	49,95
Wing Commander 4	49,95
World Cup Golf	39,95
World League Soccer	49,95
Wreckin' Crew	39,95
WWF in your House	44,95
X 2	29,95
Z <a/uncut>	49,95
Zero Divide	39,95
Zero Divide 2	49,95

ständig neue Sonderangebote!

N64:

Titel	Preis
Joypad "farbig"	je 34,95
Joypadverlängerung	14,95
Lenkrad V3	119,95
Memory Card	ab 19,95
Nintendo 64 & Mario64	239,-
Rumble Pak	19,95
Rumble Pak & Memory C.	29,95
4MB Ram Erweiterung	59,95
1080° Snowboarding	84,95
All Star Tennis '99 (04)	99,95
Banjo & Kazooie	79,95
Bettle Adv. Racing	99,95
Bio Freaks "uncut"	109,95
Buck Bumble	89,95
Castlevania 3D (04)	129,95
Chameleon Twist 2	94,95
Charlys Blast Chlg.	84,95
Chopper Attack	109,95
Earthworm Jim 3D (04)	109,95
Extreme G 2	79,95
F-Zero X	79,95
FIFA Soccer '99	109,95
Flying Dragons (05)	99,95
Gex 2 - 3D	109,95
Holy Magic Century	109,95
Jet Force Gemini (04)	109,95
Mario Party	84,95
Micro Machines Turbo (04)	109,95
Milo's Astro Bowling (05)	99,95
Mission Impossible	99,95
Mystical Ninja	89,95
Nascar '99	89,95
NHL '99	109,95
Off Road Challenge	99,95
Penny Racers	84,95
Racing Simulation (04)	119,95
Rat Attack (04)	124,95
San Francisco Rush 2	109,95
Shadowgate 64 (04)	124,95
South Park (04)	99,95
Space Race (04)	109,95
Star Wars Rogue Sqd.	99,95
Tetrisphere	84,95
Tonic Trouble (04)	109,95
Top Gear Overdrive	99,95
Turok 2	84,95
Turok 2 <a-uncut>	99,95
Twisted Edge Snowb.	109,95
Vigilante 8	109,95
WCW vs Revenge	119,95
Wipeout 2097 &Padverl.	109,95
WWF Warzone	89,95
Zelda 64	99,95
Zero Hour (05.99)	129,95

Nur solange Vorrat reicht!

SONDERANGEBOE:

Titel	Preis
Aero Gauge	44,95
Blast Corps	69,95
Body Harvest	49,95
Bomberman 64	69,95
Bomberman Hero	69,95
Bust-A-Move 2	49,95
Clayfighter 63 1/3	49,95
Cruis'n USA	49,95
Cruis'n World	59,95
Dark Rift	44,95
Diddy Kong Racing	69,95
Dual Heroes	49,95
Extreme G	44,95
F1 Pole Position	49,95
F1 World Grand Prix*	64,95
FIFA 64	39,95
FIFA '98	59,95
Fighters Destiny	59,95
Forsaken	44,95
Hexen	44,95
Holy Magic Century <a>	59,95
Int. Superstar Soccer	44,95
John Madden 64	39,95
Lamborghini 64	44,95
Lylat Wars & Rumble	69,95
Mace - Dark Eye	59,95
Mario Kart (04)	64,95
Mischief Makers	49,95
Multi Racing Champion.	49,95
Nagano Winter Olympics	49,95
NBA Courtside	49,95
NBA Pro 98	44,95
NFL Quaterback '98	44,95
NHL Breakaway '98	49,95
Olympic Hockey	44,95
San Francisco Rush	49,95
Silicon Valley	59,95
Starshot	49,95
Virtual Chess	44,95
W. Gretzky Hockey	44,95
W. Gretzky Hockey '98	49,95
Wetrix	49,95

Saturn:

Titel	Preis
Antennenkabel	19,95
Back Up Ram	59,95
Game Buster	79,95
Joyboard "Interact"	39,95
Joypad Innovation	19,95
Joypadverlängerung	14,95
Battle Arena Toshinden	29,95
Black Dawn	29,95
Clockwork Night 2	29,95
Command & Conquer	39,95
Daytona USA	29,95
Defcon 5	19,95
FIFA Soccer '97	9,95
Fighting Vipers	29,95
Ghen War	29,95
Grid Run	19,95
Gun Griffon	39,95
Hi Octane	19,95
Krazy Ivan	14,95
Lemmings 3D	39,95
Magic Carpet	29,95
NBA Live '97	9,95
NHL Hockey '97	9,95
Road Rash	29,95
Skeleton Warriors	9,95
Soviet Strike	19,95
Space Hulk	29,95
Spot goes to Hollywood	29,95
Streetfighter Alpha	19,95
Theme Park	19,95
Thunderforce 5 <jap.>	119,95
Virtua Fighter Kids	29,95
Virtua Racing	29,95
Virtual On	29,95
Wing Arms	49,95
Worldwide Soccer '97	39,95

Super Nintendo:

Titel	Preis
Donald in Maui Mallard	49,95
Donkey Kong Country 2	39,95
<mit deutscher Anleitung>	
Earthworm Jim 2	39,95
FIFA Soccer '96	29,95
Harvest Moon	69,95
Incred. Crash Dummies	19,95
Kirby's Fun Pack	39,95
Lucky Luke	49,95
Lufia & Spieleberater	39,95
Nigel Mansll World C.	39,95
Primal Rage	39,95
Puzzle Bobble	49,95
Secret of Evermore	69,95
Schlümpfe 1 & 2	je 39,95
Star Trek Deep Space	29,95
Super Mario World	39,95
Super Metroid	39,95
Super Star Wars	39,95
S. Streetfighter 2	39,95
Terminatoe Arcade	39,95
Terranigma	49,95
Tetris Attack	39,95
Tim im Sonnentempel	49,95
Timecop	19,95
Toy Story	39,95
Weapon Lord	39,95
Wild Guns	39,95
World Cup Striker	39,95
Worldmaster Golf	19,95
Worms	49,95

GameBoyColor:

Titel	Preis
Game Boy Color	139,-
720°	59,95
Bugs Bunny CC	59,95
Cool Hand	54,95
Harvest Moon	59,95
Hexide	59,95
Men in black	59,95
Pitfall	59,95
Pocket Bomberman	44,95
Quest for Camelot	59,95
Rampage World Tour	54,95
Reservoir Rats	54,95
	59,95
Tetris Deluxe	44,95
Warioland 2	59,95

...und viele andere!

Wir führen auch: Game Boy, Mega Drive- und CD, CD Rom, & Manga-Videos

Franchise-Partner: Game Paradise, Windthorststr. 13, 48143 Münster, Tel.: 0251 - 5105789

city passage

Game Paradise, City-Passage, Zimmerstr. 15, 33602 Bielefeld, Tel.: 0521 - 5215206

An- und Verkauf / Verleih von PSX-Spiele: Händleranfragen erwünscht !!!

Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten * Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen
* Versandpreise DM 6,90 zzgl. NN * Vorkasse DM 6,90 * Auslandlieferung nur gegen Vorkasse - DM 16,- Porto

Text: Fabian Döhla

Stimmen zur „PlayStation 2"

Die erste Aufregung hat sich gelegt - von nun an heißt es warten. Bis zum Japan-Release von Sonys Wunderkind vergeht mindestens noch ein halbes Jahr. Wahrscheinlich müssen aber auch die verwöhnten Fernost-Spieler in der Silversternacht noch in gewohnter Konsolen Kulisse agieren. Insider halten den Traum-Release zum 3. Dezember (fünf Jahre nach dem Erscheinen der PlayStation 1) für unwahrscheinlich - noch stehen nicht mal die Fertigungsstätten für die benötigten High-Tech-Chips. Um Euch die lange Zeit etwas zu verkürzen, haben wir uns in der Industrie umgehört. Kommentare seitens der Presse, von den Entwicklern oder den verantwortlichen PR-Organen sollen Euch einen kleinen Blick hinter die aufgeregten Kulissen ermöglichen. Ein verfrühtes Fazit unsererseits wäre vermessen. Man kann aber trotzdem festhalten, daß noch zu keinem Zeitpunkt der Release eines neuen Videospiel-Systems derart herbeigesehnt wurde. Auf zu neuen Ufern!

Winnie Forster

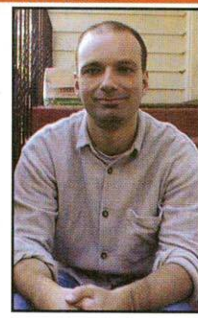


(Autor Offizielles PlayStation-Magazin & Urgestein der Videospielbranche), hat nächtelang japanische Schaltpläne und Chip-Layouts studiert und anschließend einen 20seitigen Monsterartikel zur PSX2 (für's OPM) abgeliefert. Wirkt laut eigener Aussage noch etwas abwesend - das Hardware-Wunder ist nicht so einfach aus dem Kopf zu kriegen)

„Logisch, daß eine für das Jahr 2000 angekündigte Hardware viel mehr kann, als alle gegenwärtigen Spielmaschinen: Die Polygon-Protzerei läßt mich somit kalt, zwei andere Sony-Versprechen sind's, die meine „PlayStation 2"-Vorfreude steigern: Zum einen forciert der Hersteller mit seiner Wunder-Hardware den Trend von der „Daten-intensiven" Grafik zu „Algorithmus-intensiven" Spielen - dieser Weg war schon lange vorgegeben, auf ein klares Bekenntnis zu dieser Philosophie mußte ich trotzdem fünf Jahre warten. Statt vorgerendertem FMV-Quatsch und einer halbherzigen Textur auf jedem kümmerlichen Polygon werden immer größere Teile der Grafik und der Spielphysik in Echtzeit berechnet. Zur Darstellung von Details sind Partikel z.B. viel besser als Texturen. Solche Echtzeit-Effekte sparen Speicherplatz und Bandbreite, erfordern aber mehr Rechen-Power - deshalb der sperrige Begriff „Algorithmus-intensiv".

Der zweite Grund, an das Sony-Gerät zu glauben, ist die versprochene Palette digitaler Schnittstellen: Wichtig ist nicht, wozu USB, Firewire und PCMCIA letztlich genutzt werden, sondern allein die Tatsache, daß sie an der „PlayStation 2" existieren: Ein klares Bekenntnis zum überfälligen Schulterschluß zwischen allen digitalen Unterhaltungs-Technologien - endlich macht Sony ernst."

Heinrich Lehnhardt



(Freier Journalist, arbeitet derzeit an seinen nächsten Game Star-Artikeln, spielt nebenbei „Everquest" (PC) und freut sich auf „Age of Empire 2" (PC), „Futurama" (US-TV) und „Star Wars: Episode One")

PC-Besitzer sonnten sich jahrelang in der beruhigenden Gewißheit, die stärkste Spielemaschine zu besitzen. Jährliche Hardware-Upgrades ruinieren zwar Nervenkostüm und Kontostand, aber man bringt ja gerne kleine Opfer für die größtmöglichen Technikwonnen. Die „PlayStation 2" wird diese heile Welt tüchtig durcheinander bringen: Schneller als ein Pentium III und unwesentlich teurer als eine High-End-Grafikkarte - da wird sich auch der treueste Intel-Kunde Sonys Mörder-Maschinchen als Haushaltsbereicherung auf den Wunschzettel schreiben.

Allerdings könnte die Traum-Hardware manchem Entwickler Alpträume bescheren. Um die Grafikpower in voller Breite auszureizen, braucht man immer größere Entwicklungsteams. Galoppierende Kosten drücken gerne auf die Risikobereitschaft: Viele Spielefirmen werden lieber ein paar Millionen in den Nachbau erprobter Konzepte stecken, als mutiges Design-Neuland zu betreten. Außerdem warte ich gespannt auf den Gegenschlag der PC-Industrie: Anno 2001 sind wir eine Prozessor- und zwei Grafikkarten-Generationen weiter."

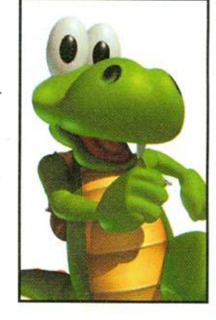
Darren Melbourne

(Development Director Softgold - a THQ Company)

„Sony hat den idealen Zeitpunkt gewählt, um der Öffentlichkeit die Daten zur PlayStation 2 mitzuteilen: Der Release von Segas Dreamcast steht jetzt im Schatten des PlayStation 2-Hypes. Nichtsdestotrotz ist die „PlayStation 2"-Hardware die bis dato beeindruckendste am Markt.

Der Sprung der momentan verfügbaren Konsolen (inkl. Dreamcast) zur PSX 2 ist enorm: Die Lücke zwischen geldschluckenden Arcade-Automaten und Heim-Systemen wird gefüllt - es existiert kein Unterschied mehr. Die „PlayStation 2" verspricht die ultimative Spiel-Maschine zu werden, und ich denke, daß alle großen Software-Hersteller das Gerät zu 100% unterstützen werden. Ich freue mich darauf, mit der „PlayStation 2" zu arbeiten und denke, daß die Hardware unseren Spielvorstellungen gerecht wird."

Nic Cusworth



(Designer bei Argonaut, arbeitet derzeit u.a. an „Croc 2"):

„Die „PlayStation 2" sieht sicherlich beeindruckend aus. Es wird interessant sein, in welcher Form Sony die Maschine vermarkten und welcher Preis anvisiert wird. Dies beeinflußt nämlich mit Sicherheit die Spiele, die für die neue Hardware entwickelt werden. Ich denke aber trotzdem nicht, daß sich die Art der Spiele urplötzlich ändern wird. Wahrscheinlich sieht die erste Handvoll an Software eher wie „zweite Dreamcast-Generation" aus, da der durchschnittliche Entwickler nicht die Ressourcen oder das Budget besitzt, um die Konsole gebührend auszunutzen. Ich will eine! Ach, bevor ich's vergesse: Ein Bild von mir gibt's nicht - nehmt doch Croc!"

Ingo Horn



(PR Manager Virgin Interactive Deutschland, wartet derzeit auf „Dino Crisis", „Messiah" und den Erdwurm Jim)

„Virgin Interactive wird Sonys Vision einer Spielekonsole von Anfang an voll unterstützen, und setzt auch große

"Für Pleiten wird es keine Entschuldigung mehr geben!"

(Lorne Lanning, President Oddworld Inhabitants)

Hoffnungen in eine konsequente Verbesserung der Hardware im Konsolenbereich. Momentan prüfen wir die Möglichkeiten von Umsetzungen bzw. Verbesserungen oder Sequels zu bereits bestehenden Erfolgsprodukten. Leider kann ich noch keine Namen nennen, aber 15-20 Titel sind durchaus kurz vor der Beendigung der Planungsphase! Ich persönlich bin vom Erfolg der Konsole überzeugt, da die PlayStation 1 bereits jetzt derart weit verbreitet ist, daß ein Nachfolger allein schon auf diese Basis zählen kann!"

Peter Zetterberg

(Managing Director UDS, arbeitet derzeit an „No Fear Downhill Mountainbiking")

„Die „PlayStation 2" ist schon ein erstaunliches Stück Hardware. Mit diesem Gerät wird Sony aller Wahrscheinlichkeit nach der führende Hersteller von interaktiven Unterhaltungsgeräten bleiben. USD wird die „PlayStation 2" wie geplant unterstützen. Unter anderem arbeiten wir an Sport-, Action-, und Strategiespielen - erscheinen werden sie allesamt im Jahr 2000. Wir freuen uns sehr auf die Arbeit mit Sonys's neuer Konsole."

Guy Miller

(Creative Director Iguana UK , versucht sich derzeit in die Rolle eines Massenmörders zu versetzen - die „Shadow Man"-Entwicklung hinterläßt Spuren)

Ich denke im Moment nicht großartig über „PlayStation 2" und Dreamcast nach. Es sind mit Sicherheit beides ganz hervorragende Spiele-Medien - keine Frage. Aber es sind doch allein die Spiele, auf die es ankommt. Es ist wie bei Filmen: Da entscheidet weniger die Qualität des Videorecorders, sondern vielmehr die des Films. Trotzdem: „PSX 2" und Dreamcast sind feine Geräte und ich denke, daß auch Nintendo bis zum Ende dieses Jahres noch eine spektakuläre Überraschung aus dem Hut zaubern wird.

John Botti

(President & CEO Black Ops Entertainment, arbeitet derzeit an „Tomorrow never dies", „Warpath: Jurassic Park", „March Madness 2000" (alle PSX) und „Knockout Kings 64")

„Bei Black Ops sind wir hinsichtlich des Entwicklungs-Beginns für die „PlayStation 2" schon richtig aufgeregt.



Sonys Entwicklung wird wohl der Maßstab für sämtliche neue Konsolen. Sie machen offenbar alles richtig: Abwärtskompatibilität, DVD-Laufwerk - eine großartige Spielemaschine. Ich war zur Präsentation in Japan - und es hat mich schlicht und einfach weggeblasen. Ich hätte niemals gedacht, daß die Unterhaltungselektronik in den nächsten zehn Jahren einen derart hohen Level erreicht.

Meiner Meinung nach sind wir momentan in der Videospiele-Industrie am selben Punkt, den DW Griffith im Anbeginn des zwanzigsten Jahrhunderts in der Filmbranche erreichte - dies ist nur der Anfang! Wir werden außerdem erleben, daß sich viele Publisher und Entwickler zusammenschließen. Ob wir für die „PlayStation 2" entwickeln? Selbstverständlich!"

Markus Wilding

(PR Manager Activision Deutschland)



„Sony beindruckt natürlich mit den neuen Fakten zur „Playstation 2". Allein durch die Abwärtskompatibilität ist ein großer Kundenstamm gesichert. Wenn alle kürzlich demonstrierten Fähigkeiten in der Verkaufsversion enthalten sind, könnte Sony erneut der große Wurf gelingen."

Bernd Reinartz

(PR Assistan Electronic Arts Deutschland)

„ Was können wir uns alle freuen, der Spieler, der Handel und die Entwickler, denn was die „PlayStation 2" verspricht ist schon sensationell. Angefangen von der Abwärtskompatibilität bis hin zu der Möglichkeit, die „PlayStation 2" als DVD-Player zu nutzen, wird den Erfolg garantieren. Die vorbereiteten Demos für die „PlayStation 2" sahen schon hervorragend aus und ich will gar nicht daran denken, was die Entwickler in naher Zukunft für uns bereithalten werden. Wir können uns alle nur auf die neue PlayStation freuen......."

Thomas Jaepel

(Marketingleiter GT Interactive)

Die technischen Daten der „PlayStation 2" sind wirklich sehr beeindruckend. Ich fürchte allerdings, daß die Entwicklung von Spielen wesentlich aufwendiger wird und eine Finanzierung immer schwieriger auf die Beine zu stellen ist. Auf jeden Fall ist GT Interactive von Anfang an dabei, denn Sony wird es sicherlich gelingen, diese Konsole weltweit zu etablieren."

Frank Fay

(Senior PM Hasbro Interactive & Team 17)

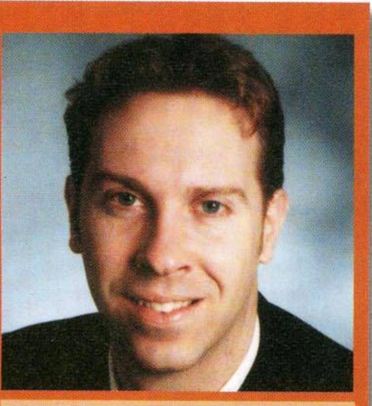
Die neue Sony-Konsole wartet mit überwältigenden Leistungsdaten auf. 16 Mio. Polygone bieten bei allen eingeschalteten Effekten ungeahnte Möglichkeiten. Dabei darf jedoch der erhöhte Entwicklungsaufwand nicht vergessen werden. Sony sollte darauf achten, daß kreatives Potential der kleinen, unabhängigen Entwickler durch erhöhte Produktionskosten nicht verloren geht. Innovative Spielkonzepte könnten es sogar noch schwerer haben als es momentan der Fall ist. Der Schwerpunkt zukünftiger Spiele könnte sich zu Lasten des Gameplays auf die optische und akustische Umsetzung verlagern, was sich nachhaltig negativ auswirken würde. Eine ähnliche bedauerliche Entwicklung gab es bereits in der Musikindustrie und der Filmbranche. Aber nicht die technischen Spezifikationen, sondern die Abwärtskompatibilität ist für mich das eigentlich Revolutionäre und der Schlüssel zum Erfolg dieser Konsole. Die Verbraucher können weiterhin ihre Lieblingsspiele auf der neuen Konsole spielen und die Entwickler müssen nicht schlagartig ihre Produktion umstellen. Die „PlayStation 2" ist theoretisch wohl die stärkste Konsole, doch erst das Zusammenspiel innerhalb der Hardware und der Spielenachschub entscheiden über den Erfolg. ■

Ich kann's kaum erwarten!

(David Perry, President Shiny Entertainment)

im Detail:
JOBS: product-manager

steck.brief



Name: ....Jochen Quast
Titel: ....Product Manager
Firma: ....GT Interactive Software
Abteilung: ....Marketing
Geburtsdatum: 22. 11.1969
Vorbildung: ....Ausbildung als Bankkaufmann, Marketing-Studium

In **fun.generation** 5/99 haben wir Euch den PR-Manager vorgestellt, diesmal ist sein Kollege, der Product Manager an der Reihe. Grund der Reihenfolge: Beide Berufe werden gerne miteinander verwechselt. Denn wie der PR-Manager kümmert sich auch der „PM" gerne und viel um die Presse - allerdings weniger aufgrund seines Aufgabenbereichs als vielmehr um des Kontaktes Willen. Außerdem sind seine Erfahrungen mit den ihm zugeteilten Produkten für den Fach-Journalisten oft Gold wert: Der PR-Manager muß sich um das komplette Lineup kümmern, der PM dagegen ist bei seinen Produkten Spezialist und hält meistens die Verbindung zum Entwickler. Und da wir Journalisten die Infos am liebsten aus erster Hand bekommen, rufen wir auch gerne mal beim zuständigen Product Manager an - ob der will oder nicht...

Resümee: Die eigentliche Schnittstelle zwischen Marketing, Entwicklung und PR ist der Product Manager. Er ist es, der das Produkt von der ersten Sichtung über die Ausarbeitung der Vermarktungs-Maßnahmen bis hin zu Vertonung und Eindeutschung begleitet. Dabei weiß der arme Kerl oft nicht, wo ihm der Kopf steht. Hierzu Jochen Quast, Product Manager bei GT Interactive in Hamburg: „Der Alltag, wenn man davon sprechen kann, hängt stark davon ab, in welcher Phase sich ein Produkt befindet. Wenn man einen Titel zum ersten Mal auf dem Release-Schedule entdeckt, ist die Arbeit sehr theoretisch, nach und nach muß man Infos über das Produkt sammeln, bis man schließlich genug Material hat, um einen Marketingplan zu schreiben."

Was der beinhaltet, ist von Anbieter zu Anbieter verschieden - aber was alle gemein haben, ist der Zweck: nämlich die Absatzschancen eines Titels herauszufinden. Wer will ihn spielen? Wie erreiche ich meine Zielgruppe? Und vor allem: Was verkaufe ich davon? Top oder Flop? Der Marketing-Plan entscheidet - und gibt gleichzeitig die Richtung für die Marketing-Aktivitäten vor: Nur wenn der Product-Manager Verkaufspotential bescheinigt, wird auch ein entsprechendes Budget bereitgestellt - in der Regel fünf bis zehn Prozent des voraussichtlichen Umsatzes. Aussagen wie „Komme, was da wolle - aus dem Spiel mußt Du einen Hit machen!" sind zwar nicht selten, aber in der Regel ist der PM Vater und Mutter des Produkts: „Meistens erfährt man zu Beginn nicht viel außer dem Namen des Produktes, da heißt es: Recherchieren in allen möglichen Kanälen." Jochen muß es wissen: Neue Produkte bekommt er fast monatlich auf den Tisch - und die wollen vor der Ausarbeitung eines Vermarktungs-Konzepts genau unter die Lupe genommen werden. Und Oft hat die eigene Firma weniger Informationen über das Produkt als das Internet-Forum von nebenan - hier ist Kommunikation angesagt! Die Gelegenheit für den PM, sich schon mal auf die nächste Grätsche einzustellen: Der Spagat zwischen dem, was zum Produkt paßt und dem, was draußen funktioniert, tut oft weh. Nicht immer ist das, was dem PM paßt gleichzeitig auch das, was die Aufmerksamkeit des Kunden erheischt - und schneller als man denkt, ist das Marketing-Budget für Nonsens ausgegeben worden! Um das zu verhindern, muß sich Jochen Tag für Tag den Kopf zerbrechen - und die an der Kampagne beteiligten Agenturen ständig betreuen. Zum einen, um die Kreativen auf dem Laufenden zu halten - zum anderen, um zu verhindern, daß deren Ausarbeitung vom Konzept abweicht: „Telefon und e-mail werden Dein bester Freund. Ohne Kommunikation läuft der Job nicht. Da so viele Seiten beteiligt sind, muß jeder ideal informiert sein. Nicht zuletzt der Kunde, der unser Produkt kaufen soll - schließlich müssen die Stärken eines Produktes nach außen kommuniziert werden."

So Jochen Quast über die Arbeitsschritte nach der Positionierung. Und die reduzieren allesamt das Budget: Agenturen wollen bezahlt und Anzeigen-Rechnungen beglichen werden.... ob am Ende wohl genügend Geld für's Merchandising bleibt? Hat er am Ende das angepeilte Verkaufsergebnis erreicht, freut sich der PM - aber außer ihm gibt es noch andere Abteilungen im Unternehmen, und die wollen auch ein paar Lorbeeren ernten! Wessen Verdienst war also der Hit? War's die tolle Anzeigen-Kampagne? Die ausgefallenen Merchandising-Artikel? Die Media-Agentur mit ihren Terminvorschlägen für die Schaltung von TV-Spots? Oder waren es die Kollegen aus dem Vertrieb, die bei den Einkäufern in Media Markt und Saturn eine kaufmännische Meisterleistung hingelegt haben? Jochen weiß es nicht - aber er weiß, daß ihm sein Job Spaß macht - und schließlich winkt da irgendwann noch der Aufstieg zum Senior-PM oder Marketing-Manager: „Da ich begeisterter Spieler bin, kann ich mir gut vorstellen, noch lange in der Branche zu bleiben - verbunden mit den üblichen Aufstiegsmöglichkeiten."

Wir wünschen Jochen bei Vermarktung wie Karriere viel Glück - und bedanken uns für seine Unterstützung! ■

Bewerbungen: **Wenn Ihr Erfahrungen im Bereich Marketing, Kommunikation oder Pressearbeit gesammelt habt und am Job des Product Managers interessiert seid, dann schickt Eure aussagekräftige Bewerbung an die im Impressum abgedruckte Verlagsadresse - und setzt als Betreff unbedingt das Stichwort „Jobs - Product Manager" ein! Wir sortieren die interessantesten Bewerbungen aus und schicken sie an Publisher mit Bedarf - allerdings ohne Gewähr! Bitte nur ernstgemeinte Bewerbungen - von Interessenten, die wenigstens das 20. Lebensjahr vollendet und einen vorbildlichen Schulabschluß in petto haben!**

Saturn • Playstation • Gameverleih

Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

An- & Verkauf **Coole Preise**

Bestell-Hotline
Tel. 030 42 43 95-0
Im Internet: www.videogame.de
Fax 030 425 48 62

Nintendo 64



All Star Baseball 2000	109,90
Beetle Adventure Race	109,90
Bio Freaks	99,90
Body Harvest	79,90
Castelvania 64	119,90
Extreme G 2	79,90
F 1 Racing Simulation	**109,90**
FIFA '99	109,90
Fighters Destiny	79,90
Forsaken	59,90
Mario Party	109,90
Micromachines 64	**119,90**
Mission: Impossible	99,90



NASCAR '99	99,90
NHL '99	119,90
Star Wars-Rogue Squadron	109,90
Top Gear Overdrive	109,90
V-Rally	99,90
Vigilante 8	119,90
Virtual Pool	99,90
Zelda	109,90



Neo Geo Pocket Color	**199,90**
Spiele	**ab 59,90**
Neo Geo Pocket	99,90
King of Fighters 1 Round	89,90

Laser Pointer



Playstation

Akuji - The Heartless	89,90
Apocalypse	89,90
Asterix	99,90
Bio Freaks	59,90
Bloody Roar	79,90
Bomberman Fantasy Race	**89,90**
Bust A Move 4	79,90
Castrol Honda Superbike	89,90
Civilization 2	89,90
Constructor	59,90
Diablo	59,90



Driver	**89,90**
F 1 Racing Simulation	89,90
Grand Theft Auto-London	49,90
Guardian's Crusade	89,90
Hard Edge	**89,90**
Heart of Darkness	49,90
Jersey Devil	39,90
Kensei	**89,90**
KKND 2-Krossfire	**99,90**
Monkey Hero	**89,90**
Monster Seed	**89,90**
Motor Mash	39,90
Need for Speed 4	79,90
Pro Pinball-Big Race U.S.A.	69,90
Rally Cross 2	89,90
Rayman	49,90
Ridge Racer Type 4	**89,90**

Playstation

Riven	69,90
Sports Car GT	**89,90**
Street Sk8ter	89,90
Superstar Soccer '98	89,90
Swing	**89,90**
Tai-Fu	**89,90**
Tenchu	89,90
UEFA Championsleague	99,90
Versus -Vs.-	39,90



Virus	**89,90**
Victory Boxing 2	69,90
Warzone 2100	**89,90**
X-Files The Game	**89,90**

PSX Umbauchip NO COPY 14,90 DM




Antennenkabel	29,90
Control Pad	17,90
Double-Shock Pad	35,00
Lenkrad	ab 99,90
Memory Card 1Meg	15,00
Memory Card 8Meg	29,90
Memory Card 72Meg	79,90
Remote Station	79,90
RGB-Kabel	15,00
Xploder Version 2.0	89,90

Dreamcast

Dreamcast Grundgerät	ab 599,90
Lenkrad + Sega Rally 2	249,90
Memory Card	79,90
RGB-Kabel + HIFI Anschluß	79,90
VGA-Box	159,90



Blue Stinger	129,90
Buggy Heat	**129,90**
Daytonna 2	**129,90**
Evolution	99,90
Godzilla Generations	79,90
House of Dead 2	119,90
mit Game Gun	189,90
Incoming	129,90
Pen Pen Triathlon	129,90
Power Stone	129,90
Psychic Force 2012	129,90
Puyo Puyo 4	129,90
Redline Racer	**139,90**
SEGA Rally 2	129,90
Senguko Turb	99,90
Seventh Cross	129,90
Super Speed Racing	129,90
Tetris 4D	79,90
Virtua Fighter 3	129,90



Saturn

Cyberia (US)
Earthworm Jim 2 (US)
Ghen War
Johnny Bazookatone
NBA Action (US)
NHL '97
Olympic Soccer
Sega Rally (US)
Skeleton Warrior (US)
Soviet Stroke (US)
Starfighter 3000
TILT !
X-Men Children of Atom (US)

alle Titel 9,90 DM

Manga-Video




Akira	39,90
Big Wars	39,90
Bubblegum Crisis Vol. 1-4	je 49,90
Devil Hunter Yoko Vol. 1+2	je 49,90
El Hazard Vol. 1-3	je 39,90
Final Fantasy Vol. 1+2	je 49,90
Ghost in the Shell	39,90
Gun Smith Cats Vol. 1-3	je 39,90
Moldiver Vol. 1-3	je 39,90
Neongenesis Evangelion Box 2	79,90
Okami Vol. 1	59,90
OTAKU-Dokumentation	39,90
Record of Lodoss War Vol. 1-4	je 49,90
Riding Bean	39,90
Div. Sailor Moon	ab 19,90
Streetfighter-Die Serie Box 3+4	je 59,90
Streetfighter-Die Serie Vol. 1-3	je 49,90
Tekken	39,90
The Hakkenden Vol. 1-4	je 49,90



Action Figuren je 34,90 DM



Action Figuren wie:	
Crash Bandicoot 3	34,90
Tekken 3-Jim Kazama	34,90
Duke Nukem-Pigcop	34,90
Metal Gear-Ninja	34,90
Quake 2-Athena	34,90
Turok 2	39,90
Resident Evil 2-William	34,90
Tekken 3-Heihachi	34,90
Tekken 3-Yoshimitsu	34,90
Metal Gear-Snake	34,90
Metal Gear-Sniper Wolf	34,90
Quake 2-Marine Major	34,90
Duke Nukem-Duke	34,90

weitere auf Anfrage

Soundtracks wie z. B.



Final Fantasy Tactics	89,90
Final Fantasy VIII	99,90
Final Fantasy VII-Reunion	59,90
Parasite Eve	79,90
Resident Evil 1+2	je 39,90
Sailor Moon Soundtracks	ab 59,90
Xenogears	89,90

DVD



Godzilla	**Dt**	**59,90**
Scream 2	**Dt**	**59,90**
Lethal Weapon 4	**US**	**59,90**
Armageddon	**Dt**	**59,90**
Mask of Zorro	**US**	**59,90**
Small Soldiers - Gold Edition	**US**	**79,90**
Der Schakal	**Dt**	**64,90**

weitere auf Anfrage

GAME BOY COLOR

Game Boy Color	**149,90**
Schlümpfe	**59,90**
Turok 2	**59,90**
Zelda	**59,90**

Lösungsbücher

Abe's Exodus	24,80
Akuji - The Heartless	9,95
Alundra	14,80
Atlantis+Safecracker	9,95
Baphomets Fluch 1+2	9,95
Blaze & Blade	14,80
Breath of Fire 3	14,80
Casper	9,95
Command & Conquer 1+2	je 9,95
Diablo	9,95
Discworld 1+2	9,95
Exhumed	9,95



Final Fantasy VII	14,80
Gex 2 + Rayman	9,95
Heart of Darkness	9,95
Legacy of Kain	9,95
Medi Evil	9,95
Mission: Impossible	9,95
Myst	9,95
Riven	9,95
Suikoden	9,95
Tekken Sammelband 1, 2 + 3	14,80
Tomb Raider 1, 2 und 3	je 9,95
Warhammer-Dark Omen	9,95
Wild Arms	9,95
Zelda	14,80

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 9.00 Uhr - 22.00 Uhr.
Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nicht abgenomme Ware berechnen wir pauschal 20,00 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache.
Versandkosten betragen 14,00 DM + Nachnahmegebühr.
Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str. 124.
Ladenpreise können abweichen !

Wir akzeptieren auch die Zahlung per Kreditkarte u. A.



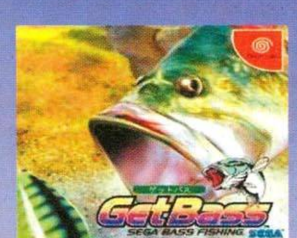
Berliner Gameshop's

Zentrale
Danziger Str. 124
10407 Berlin

NEU ! NEU ! NEU ! NEU !
AM ALEX
im Berlin Carre
Karl-Liebknecht-Str. 13
NEU ! NEU ! NEU ! NEU !

Unser Freakshop
Hans-Otto-Str. 24
10407 Berlin

DREAMCAST NUR 529.90







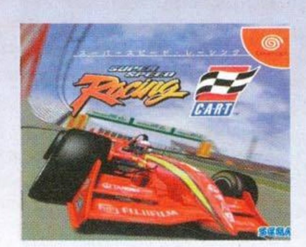


Dreamcast	**529.90**
Voltage Convert.	29.90
Controller	79.90
Memory System	69.90
S - VHS Kabel	79.90
VGA Box	149.90
Racing Wheel	139.90
Arcade Board	139.90
RGB Kabel	59.90

Godzilla Generat.	139.90
Virtua Fighter 3	**139.90**
Pen Pen Tricelon	139.90
July	139.00
Sonic Adventure	**139.00**
Incoming	139.00
Tetris 4 D	139.00
Seventh Cross	139.00
Evolution	139.00

SEGA Rally 2	**139.00**
Power Stone	**139.00**
Monaco GP 2	**139.00**
Geist Force	139.00
Climax Landers	139.00
H.o.t.d.2 & Gun	**189.00**
Blue Stinger	**139.00**
Shenmue	**TBA.**
Super Speed R.	**139.00**

Psychic Force	139.00
Aero Dancing	139.00
Puyo Puyon	139.00
Golf	TBA.
Marvel Super H.	139.90
Sungoku Shi	TBA.
Buggy Heat	139.00
Get Bass & Angel	209.90
Virtua Striker 2	**TBA.**









GALAXY MEGA PLAY - 02323 451885

Laden: Bochumerstraße 190 - 44625 Herne & Oststraße 156 - 40210 Düsseldorf 0211 3694243

Text: Fabian Döhla

publisher gesucht: JOBS: USF - gemeinsam





Wo sind sie hin - die Spiele aus deutschen Landen? Während man zu Zeiten eines Amiga 500 noch die „Battle Isle" eroberte oder als Blechkamerad durch futuristische „Turrican"-Welten fegte, ist es an unserer heimischen Entwickler-Front bedenklich ruhig geworden. Wo sind sie hin? Was machen sie jetzt? Auf Sonys PlayStation sind deutsche Entwicklungen rar gesät: „Viper", „Tunnel B1", „Swing" - und dann? Während sich manche Projekte heimlich still und leise verabschieden (so geschehen bei Kaikos „Record of Elf Saga"), schafft's der Rest meist gar nicht bis zur Produktion. Nintendo 64? Fehlanzeige! Zumindest auf dem Dreamcast gibt's einen Lichtblick: Die Rollenspiele „Acatera" und „Galleon" versprechen „Qualität aus deutschen Landen".

Nicht genug - so sieht's zumindest die USF, das Unterhaltungssoftware-Forum. Als Organisatoren fungieren Massive Development (Mannheim) und TriNode Entertainment Systems (Bochum). Das USF versteht sich als Gruppierung aller namhaften deutschsprachigen Spiele-Entwickler und wurde im September 1998 gegründet. Ziele sind ein stetiger Erfahrungsaustausch zur effektiven und professionellen Entwicklung konkurrenzfähiger Produkte - auch nachzulesen auf der dazugehörigen Homepage ***<www.usf.de>***.

Außerdem hat man sich die folgenden Leitsätze auf das Banner geschrieben:

- *Schaffung eines Kommunikationsforums*
- *Gegenseitiges Kennenlernen der Entwickler*
- *Standortbestimmung der deutschen Spiele-Entwicklung*
- *Darstellung von Problemen und deren Ursachen*
- *Erarbeiten von Entwicklungspotentialen und deren Umsetzungs-Möglichkeiten.*

Auf dem USF-Workshop '98 sprach man offen über die Gründe für die Entwicklungsmisere im Standort Deutschland. Die Situation der Entwickler wurde wie folgt analysiert:

- *Nur wenige Entwickler können derzeit auf internationalem Niveau arbeiten. Als Beispiel führt man „Die Siedler", „Extrem Assault" oder „Anno 1602" (alle PC) an.*
- *Die Organisation der Entwickler ist im Vergleich zu den Vereinigten Staaten miserabel. Es fehlt an Online-Austausch, es gibt zudem keine Interessenvertretung.*
- *Das Berufsbild „Spiele-Entwickler" kennt man hier nicht. Es gibt weder Ausbildunsmöglichkeiten noch Studienangebote.*
- *Die fehlende Reputation bei Presse, Publisher und Kunden ist einem Entwicklungsprozeß wenig dienlich - es fehlt an Support.*

Und wo sind die Gründe für diese bedenkliche Entwicklung zu suchen? Auch hier versucht die Internet-Seite die passenden Antworten zu liefern. Unter anderem führt man die folgenden Aspekte an:

- *Das geringe Ansehen der Branche (Spiele-Entwicklung in Deutschland ohne Tradition, negatives Image seitens der Bevölkerung, eingestaubtes Karriere-Denken und mangelnde Risikobereitschaft.*
- *Ärgerliche Vorurteile (Man kennt sich kaum, dazu kommt in vielen Fällen ein kleinkariertes*

Denken, jeder hält sich für den Besten)
- Ablehnende Haltung gegenüber neuen Erkenntnissen und Methoden („Nicht-hier-erfunden"-Effekt) und Selbstüberschätzung.

Die aktuelle Situation der Produkte kommt ebenfalls zur Sprache. Man bemängelt unter anderem die fehlende Genre-Vielfalt. Aus Deutschland kommen primär Wirtschaftssimulationen („Bundesligamanager" und „Anstoß") und Aufbauspiele („Die Siedler" und „Anno 1602"). Diese Spiele sind zudem meist nicht international orientiert. Das traurige Fazit: Der Weltmarkt ist für deutsche Entwickler größtenteils unerschlossen.

Auch hierfür hat man Erklärungen:

Primär führt man das fehlende Image auf mangelhaften Kontakt zu international tätigen Anbietern zurück - egal ob aufgrund räumlicher oder sprachlicher Barrieren. Zudem mangelt's schlicht und einfach an Geld - die Banken sind gegenüber solch „spinnerten" Ideen wenig aufgeschlossen - man möchte fast von „Typisch Deutsch" reden.

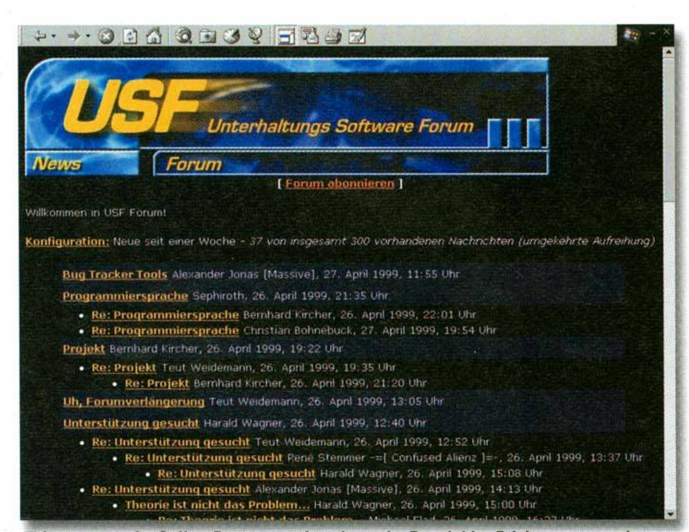
Beim Workshop '98 kamen alle diese Punkte zur Sprache - man erhoffte sich dadurch eine engere Zusammenarbeit und den überfälligen Erfahrungsaustausch.

Dieses Jahr will man sich wieder zusammensetzen und erneut ein Fazit ziehen. Was hat das 98er Forum gebracht - wo geht's künftig hin? Wenn's soweit ist, werden wir Euch natürlich umfassend informieren.

Zum Schluß noch ein Aufruf an alle Publisher: Die Homepage bietet einen umfassenden Überblick über sämtliche deutschen Entwickler - jeweils mit einer Kontaktadresse versehen. Eine Projektübersicht gibt Auskunft über derzeitige Entwicklungen und neueste Pläne. Bei Interesse können so kinderleicht Kontakte geknöpft werden oder ein Erfahrungsaustausch stattfinden. Ein Besuch der Seite lohnt sich also!

Ebenfalls interessant: Ein umfassendes Job-Angebot hilft Branchenkundigen beim Einstieg in die Spielewelt. Gesucht werden Programmierer, Level-Designer und Spiele-Tester. Schaut doch mal 'rein!

In der nächsten fun.generation werden wir dann wieder ein spezielles Produkt besonders ausleuchten - ziemlich sicher werdet Ihr den Entwickler auch auf der USF-Homepage finden. ■



■ Interessant: Im Online-Forum tauschen deutsche Entwickler Erfahrungen aus. Leser mit Background stolpern durchaus über den ein oder anderen bekannte Namen.

Text: Robert Bannert

Vom Code zum Klassiker
Wie aus Zahlen Spiele

- Zahlenschlangen und Daten-Dschungel: Was hält die Videospielkulissen zusammen?
- Mathematische Realität für digitale Fiktion: Was verbirgt sich hinter dem Augenscheinlichen?
- Wie weit kann ein Programmierer gehen?
- fun.generation klärt auf



werden

ALLES FAULER ZAUBER

Daten-Macht oder virtuelle Magie? Was hinter dem Grafik-Zauber der modernen Videospiel-Welt steckt, haben wir Euch in der letzten Ausgabe verraten (Titelthema in **fun.generation** 05/99: „Vom Pixel zum Polygon"): Vielecke und Texturen entstehen im Editor, die Kombination ergibt eine virtuelle Welt - direkt hinter Eurem TV-Schirm. Aber die Software zur 3D-Konstruktion hat sich nicht von selbst geschrieben - und auch Euer Lieblingsspiel ist nicht nur Grafik und Sound. Was steckt also dahinter - was verbirgt sich hinter dem Augenscheinlichen?

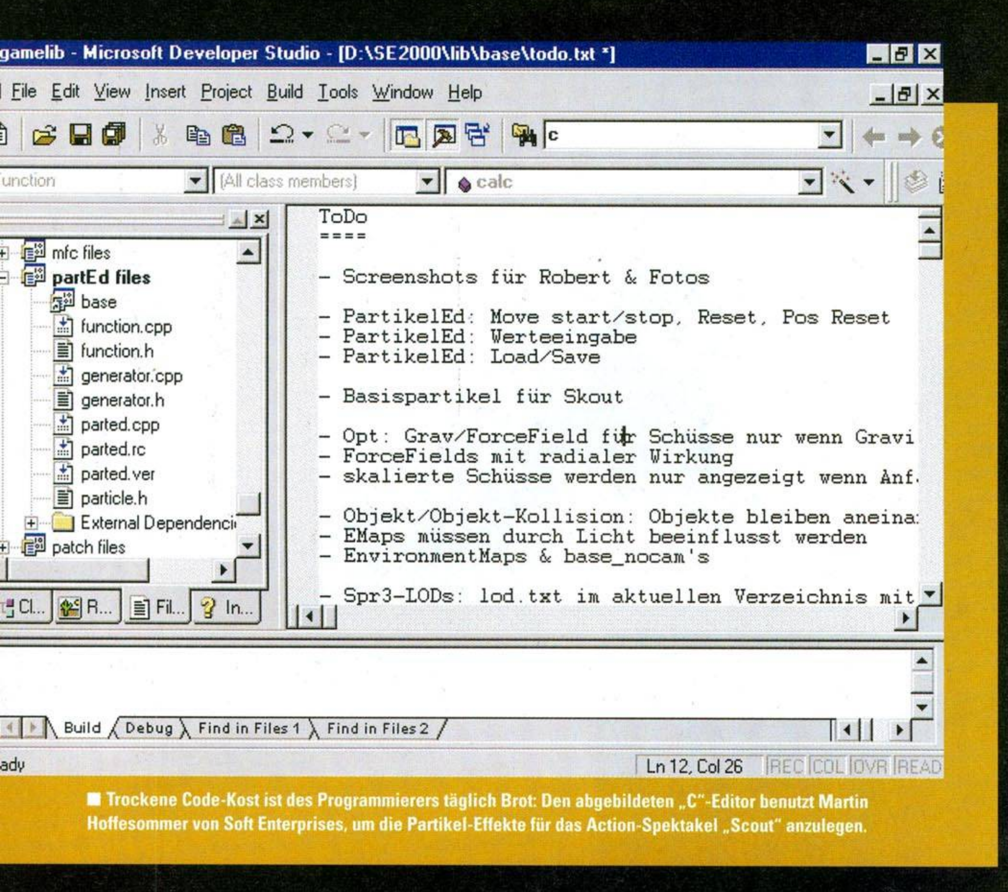
„Klar - das Programm!" werden jetzt einige von Euch denken - ohne aber zu wissen, was ein Programm eigentlich ist.

Zahlenkolonnen und Software-Runen? Digitale Zaubersprüche? Dem Software-Magier fließen Binär-Codes aus den Fingern - und schon legt der Computer einen flotten Charleston auf's Parkett?

Nicht ganz - aber immerhin so ungefähr: Wie der Zauberer in einem PlayStation-Rollenspiel kennt der Software-Magier die Gesetzmäßigkeiten seiner Arbeitsumgebung ganz genau - und die findet er eben nicht wie der Märchen-Magus zwischen magischen Klunkern und Heuschreckengebein, sondern zwischen Bits und Bytes - direkt im Herzen des Datenstroms. Und der ist nicht ganz so magisch, wie es auf den ersten Blick erscheint: Wer jetzt das Computer-Innenleben aus einer Microsoft- oder Nintendo-Werbung vor dem geistigen Auge hat, der denkt am Besten ganz schnell um - denn auf den nächsten Seiten werden wir das Mysterium Programmierung gehörig entzaubern....

DAS KLEINE EINMAL-EINS

Das kleine Einmal-Eins ist bekanntlich die Multiplikation sämtlicher Werte von eins bis zehn. Eigentlich ganz simpel - man braucht nicht mal einen Taschenrechner dafür. Trotzdem ist Euer Computer - ohne entsprechende Programmierung - selbst hierfür zu dumm. Kein Wunder: Im Grunde ist die Maschine auf Eurem Schreibtisch oder die Konsole unter Eurem TV-Set nicht schlauer als eine



■ Trockene Code-Kost ist des Programmierers täglich Brot: Den abgebildeten „C"-Editor benutzt Martin Hoffesommer von Soft Enterprises, um die Partikel-Effekte für das Action-Spektakel „Scout" anzulegen.

Mikrowelle: Widerstände, Leiter, Halbleiter und Dioden - in Miniatur-Form auf die Plattformen von Mikro-Chips gebrannt. Mehr steckt nicht drin im Wunderding Computer. Und wenn kein Strom fließt, dann passiert rein gar nichts. Das ist nämlich das Einzige, was die Rechenmaschine von heute genauso wie die von anno dazumal erkennt: Strom.

„Strom ein" bzw. „Strom aus" sind für Euren Computer gleichbedeutend mit den Werten „1" und „0" - und zu einem komplexen Netz von „Binärdaten" verstrickt, sind sie die einzige Sprache, die Euer Rechner versteht. Wer also seinen Computer programmieren, sich mit ihm „unterhalten" will, muß auch seine Sprache sprechen: Aber die komplexen Verstrickungen einer Software in Nuller- und Einser-Kolonnen auszudrücken, ist ein schier unmögliches Unterfangen: Grund genug für findige Computer- und Software-Hersteller in aller Welt, Programmier-Sprachen zu entwickeln. Die sind zwar immer noch ziemlich kompliziert, aber allemal eingängiger als der Binär-Wust in der Hardware: Ähnlich wie eine echte Fremdsprache müssen auch Programmier-Sprachen (z.B. „Basic" oder „C" bzw. „C+") in mühevoller Kleinstarbeit erlernt werden - hier ist vom Vokabular bis hin zur Grammatik pauken angesagt. Denn die Folgen eines Kommunikations-Fehlers sind oft noch verheerender als beim Gespräch mit den Angehörigen einer fremden Kultur: Kleine Faux-Pas beim Dialog werden oft übersehen, aber Euer Computer reagiert auf einen Fehltritt wesentlich sensibler - und wo Euer Gesprächspartner gerne mal entschuldigend schmunzelt, versagt Euer digitales Gegenüber im Zweifelsfall komplett den Dienst. Denn was Ihr falsch in den Computer eingebt, das wird vom virtuellen Dolmetscher auch falsch übersetzt. Mehr als ein Übersetzer ist der Programm-Interpreter nämlich nicht - ein Übersetzer, der Eure Befehle in das binäre Kauderwelsch des Rechners umwandelt. Je näher die Progammier-Sprache am Binär-Original angelehnt ist, desto flotter die Umwandlung - und desto schneller die Ausführung Eurer Befehle. Allerdings sind „Hardware-nahe" Sprachen wie „Assembler" auch entsprechend schwerer zu erlernen - leichter fällt's, wenn Ihr in einer Sprache programmiert, deren Ausdrücke Ihr aus dem alltäglichen Sprachgebrauch kennt. So kommt es nicht von Ungefähr, daß Interpreter wie „Basic" oder „Pascal" an der Weltsprache Nr. 1 angelehnt sind - dem Englischen. Befehle wie „Print" oder „go to" müssen zwar immer noch streng nach der ganz eigenen „Programm-Grammatik" integriert werden - aber immerhin sind die englischen Zeilen schon mal verständlicher als Nuller- und Einser-Kolonnen. Das klassische Handicap solcher „Hochsprachen" ist allerdings die relative Trägheit: Derweil „Assembler" für den Computer schön eingängig ist, kosten die Hochsprachen bei der Programm-Ausführung viel Übersetzungszeit.

Wer bis vor rund acht Jahren noch ein via Hochsprache programmiertes Spiel in den Schacht seiner Heim-Computer-Hardware geschoben hat (z.B. den „Commodore Amiga" oder „Atari ST"), der weiß genau, wovon wir schreiben. Antiquierte Software-Dinosaurier wie relines ST-Rollenspiel „Legend of Fairghail" haben die Entwickler komplett in Basic geschrieben - und das ist bekanntlich zwar der einfachste, aber auch der langsamste Interpreter, sozusagen die „Schnecke" unter den Hochsprachen. Die fatalen Folgen für den Spieler: Stoischer Bildaufbau, lähmende Ladepausen und ein Programm, das so langsam ist, daß man ihm mit einem Tritt gegen die Gehäuse-Montur auf die Sprünge helfen muß.

Ein Glück für den Programmierer von heute, daß beizeiten Abhilfe geleistet wurde: Die Hochsprachen von heute werden mit einem „Compiler" ausgeliefert - und mit dessen Erfindung ist der klassische Interpreter auch fast schon überflüssig

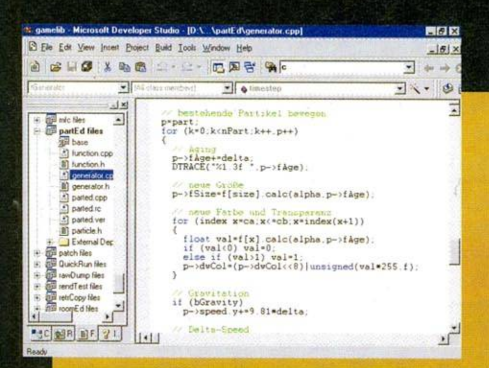
Programmiersprachen im Überblick

BASIC

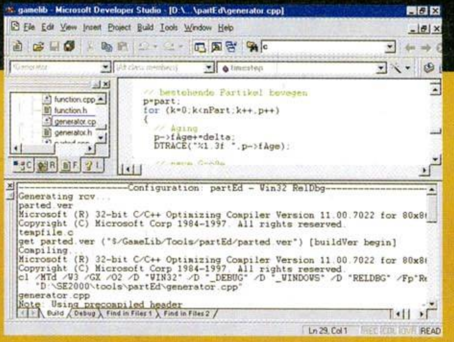
Erlaubt jedem Anfänger den optimalen Einstieg in die wunderbare Welt der Programmierung. Da eng ans Englische angelehnt, sind Struktur und Wortschatz leicht verständlich. Für professionelle Anwendugnen wie die Spiele-Entwicklung ist das mitunter veraltete Basic allerdings kaum geeignet: Der vom Compiler generierte Code ist zu schlecht, die Sprache selber zu behäbig. Interpreter-Basic kommt erst gar nicht vom Fleck: Bis der Rechner auf Eure Befehle reagiert, könnt Ihr noch getrost eine PlayStation-Partie einlegen.

Pascal bzw. Turbo-Pascal

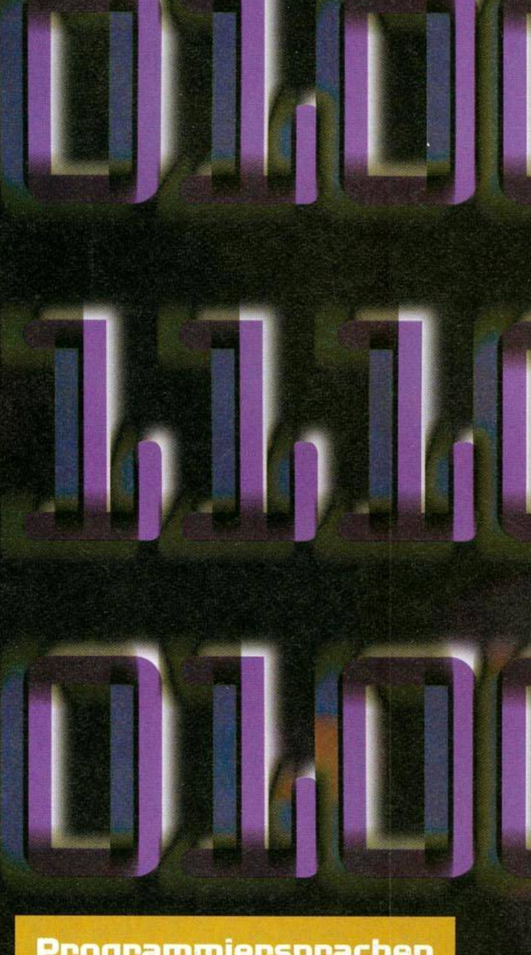
Ähnlich wie Basic wurde Pascal vor allem vom englischen Sprachgebrauch inspiriert - und ist auch dementsprechend leicht verständlich. Code und Möglichkeiten sind war bereits ein paar Stufen weiter als Basic, aber für richtig fluxe Anwendungen ist die Programmiersprache noch immer zu weit von der Hardware entfernt, die Ansprache der einzelnen Hardware-Komponenten zu träge. Trotzdem: Wer dieser Tage noch in Pascal programmieren will, der schaut sich am besten nach einem Delphi-Editor um - die logische Weiterentwicklung für die Windows-Oberfläche.



■ Schnappschuß aus dem Programm: Ein Partikel-System in der Mache. Ähnliche Routinen werden eingesetzt, um Shooter-Wummen qualmen und Explosionen auseinanderstieben zu lassen.



■ Der Code für Martins Partikel-System ist fertig, jetzt wird der Compiler durch die Programm-Zeilen gehetzt. Das Fachchinesisch im unteren Bildschirmdrittel zeigt die Funktions-Meldungen der Compiler Software.



geworden: Derweil der Interpreter (ähnlich wie ein Simultan-Dolmetscher) die Software während deren Ausführung übersetzt, wandelt der Compiler Euren Hochsprachen-Text schon vorher in den Binär-Code um - nicht erst nach, sondern noch vor dem Stapellauf des Programms.

FACHCHINESISCH FÜR ANFÄNGER

Am schnellsten erklärt ist die Struktur eines Programms am Beispiel „Basic": Simple Befehlszeilen wie „Print" („Schreibe") oder „Load" („Lade") sagen Eurem Computer, wo's lang geht, „if" („wenn") - und „then" („dann") -Abfragen überprüfen das Vorhandensein bestimmter Voraussetzungen.

Ein Beispiel - auf gut Deutsch: „Programmzeile 10: Wenn Du der Variable X den Wert 5 zugeteilt hast, dann springe zu Programmzeile 20."

Tatsächlich machen vergleichbare Abfragen den Großteil eines Programm-Codes aus: Der Programmierer strukturiert seine Software mit unterschiedlichen Variablen - und teilt diesen „Platzhaltern" später Werte zu. Die Zuteilung eines Wertes entscheidet über den späteren Programmverlauf: Euer Adventure-Held kauert vor den Pranken eines urigen Ungetüms - und ohne Losungswort verbrennt Euch die Bestie zu Asche. Zeit für das Programm, das digitale Gedächtnis Eurer Figur nach der Losung zu durchforsten: Seid Ihr im letzten Dungeon durch die Falltür geplumpst und habt die Schmiererei an der Mauer studiert? Ja? Dann wird der Losungs-Variable der Wert 5 zugeordnet. Andernfalls ist Euer Gedächtnis lückenhaft: Beim Überprüfen der Variable kommt das Programm zu keinem Resultat, statt der erforderlichen Fünf steht ein anderer Wert im Arbeitsspeicher. Logische Konsequenz: Euer Charakter weiß nicht bescheid - Zeit für die Urne.

So offenkundig wie unser Ausflug in den Zahlen-codierten Hintergrund der Rollenspielwelt sind allerdings nicht alle Fallbeispiele: Egal ob bei der Platzzuweisung im Koordinatensystem oder der Verwaltung eines Adventure-Schauplatzes - Euer Programm stößt allenthalben auf Abzweigungen. Welchen Weg die Software einschlägt, entscheiden einzig die vom Programmierer angelegten Verästelungen - und die ihnen zugeteilten Werte. Beim Spazieren über die virtuellen Pfade hat Euer Computer die bis dato „eröffneten" Platzhalter und deren Werte immer im Handgepäck: Trifft er auf eine neue Abzweigung, wird erst einmal der Wegweiser studiert - und mit den Variablen bzw. Werten verglichen. Da liest der digitale Wanderer Hinweise wie „wenn Platzhalter B den Wert 6 hat, dann gehen Sie zu Abzweigung 10". Was für den nimmermüden Wandersmann im Datenstrom eine Wegkreuzung ist, das liest sich für den Entwickler als Programmzeile. Und derweil die Software Schritt für Schritt nimmt, Zeile für Zeile abarbeitet, muß ihr Schöpfer zu jeder Zeit den ganzen Plan im Kopf haben. Ohne zuverlässige Karte verfranst sich selbst der findigste Ausflügler.

ORGANISATION IST ALLES

Wenn Ihr Euch jetzt vorstellt, daß ein Programm oft mehrere tausend Zeilen zählt, dann fragt Ihr Euch auch sicher: „Wie behält man in dem Werte-Wust den Überblick?" Gute Frage - aber ein Patent-Rezept gibt es nicht. Allerdings gibt es dafür bewährte Hilfsmittel: Wenn Ihr z.B. die Struktur Eures Programms aufzeichnen oder Entscheidungs-Momente festhalten wollt, dann macht Ihr das am Besten mit einem „Flußdiagramm".

Wie's geht, zeigt Euch die Abbildung auf Seite 30 - am Beispiel „Chocobo Racing"

Programmiersprachen im Überblick

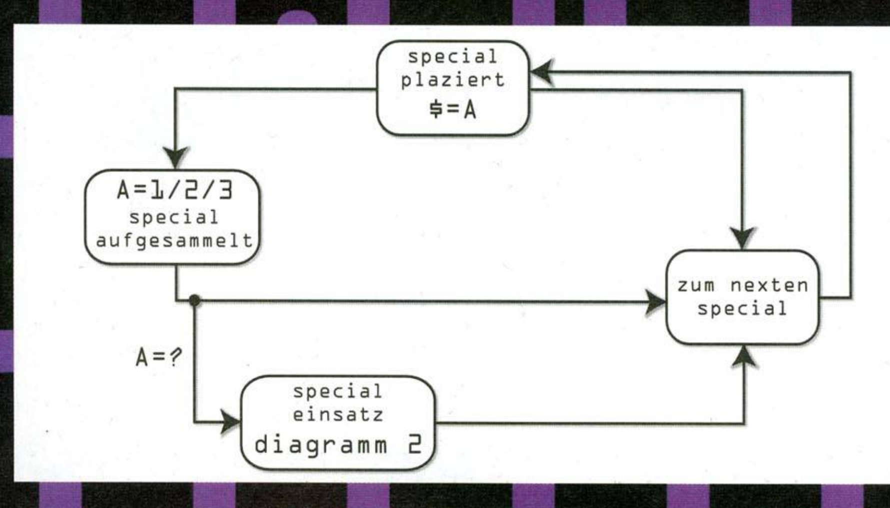
C bzw. C++

Für die Programmierung von Sielen die gängigste Sprache. „C" ist Hardwäre-näher als die anderen Programmier-Sprachen und eignet sich obendrein gut für die Verknüpfung mit Assembler-Routinen. Dafür ist „C" allerdings auch ein ganz schön harter Brocken: Wer noch keine Erfahrungen mit „Basic" bzw. „Pascal" gesammelt hat, gibt auf halbem Wege auf. Die beste Lösung: Schreibt Euch gleich für ein Informatik-Studium ein und sammelt Know How aus erster Hand. Die gängigste Arbeitsumgebung, um „C"-Programm zu schreiben, stellt Microsoft mit „Visual Studio" - das übrigens auch für die Entwicklung von Windows-CE-Spielen auf dem Dreamcast genutzt wird.

„C++" ist noch ein paar Schritte weiterentwickelt als das normale „C", wird allerdings fast ausschließlich für die Entiwcklung von Anwender-Software wie Text-Editoren oder Tabellen-Kalkulationen eingesetzt. Für die Spiele-Entwicklung ist „C++" nur bedingt geeignet.

Assembler

Tiefer runter an die Hardware geht's nicht mehr. „Assembler" ist keine Programmiersprache im eigentlichen Sinne, sondern verwendet nur die der System-Architektur bekannten Befehle. Hier werden Speicher und Datenfluß direkt angesprochen - ohne Umwege über Interpreter oder Compiler. Der Haken: Ihr müßt denken wie ein Computer. Zum Einsatz kommt „Assembler" nur, wo schnelles und System-nahes Abarbeiten der Befehlszeilen erforderlich ist. Mehr als ein paar kurze Routinen sind in „Assembler" nicht drin - dafür ist die Sprache unserer Logik zu fremd.



(findet Ihr unter „Neuerscheinungen", auf den Seiten 42 bis 45): Derweil Euer Chocobo-Baby munter durch die „Final Fantasy VIII"-Kavernen brettert, schlummert hinter jeder Biegung ein magisches Goodie - ein Special, das nur darauf wartet, mit Bitmap-Blitz und Digi-Donner über Eure Widersacher hereinzubrechen. Aber bevor der finale Programm-Code soweit ist, müssen die Entwickler zunächst die Software-Struktur festlegen: Was passiert, wenn Euer Rollenspiel-Piepmatz die Goodies aufsammelt - und wie reagieren die Gegner auf einen Treffer? Bevor die Code-Magier von Square ihre digitalen Zauberbücher schreiben können, müssen sie Ihre Lektüre gliedern - und wie ein echtes Buch in einzelne „Kapitel" unterteilen. Kapitel wie Ihr sie aus Romanen kennt, gibt es beim Programmieren nicht - aber dafür einzelne „Routinen" - Unterprogramme des eigentlichen Codes, die bei Bedarf angesprochen werden können. Der Vorteil: Gesteigerte Übersicht für die Programmierer - und weniger Verwaltungs-Wust für die Software. Anstatt zu jeder Zeit die komplette Programm-Schlange im Überblick haben zu müssen, arbeiten findige Informatiker nur mit Programm-Partitionen: Wird während der Programm-Ausführung eine bestimmte Partition gebraucht, lädt die Software das digitale „Kapitel" bei Bedarf in den Arbeitsspeicher - und führt auch hier brav Schritt für Schritt aus. Damit der Programmierer zu jeder Zeit den Überblick behält und schon vor dem Schreiben seiner Software weiß, welche Partition wo hingehört, skizziert er die Arbeitsschritte wieder anhand des „Flußdiagramms". Das obenstehende „Chocobo Racing"-Beispiel zeigt Euch, was passiert, wenn Euer digitales Konterfei ein Extra passiert - und auf die Programm-Partition für Specials zugreift. Allerdings geht unser Diagramm das Problem nur von der administrativen Seite an. Details für Sound-Einspielungen und Grafik-Routinen fehlen ebenso wie die Reaktionen der anderen „Chocobo"-Racer. In der Krone des Software-Baums gehen wir von der Strecken-Plazierung eines Extras aus: Egal wo die Goodies herumliegen - für das Programm bedeuten die Specials die Eröffnung einer Variable, im angeführten Beispiel „A". Prescht Eure Figur an dem Extra vorbei, liegt der Platzhalter brach. „A" wird kein Wert zugeordnet, und die Fahrt geht weiter (rechter Ast) - bis zum nächsten Goodie. Wer dagegen das Schmankerl einsammelt, löst in der Software das Prozedere einer Wertzuteilung aus: „A" erhält einen Wert (linker Ast) von eins bis acht - stellvertretend für die acht unterschiedlichen Goodie-Gattungen in „Chocobo Racing". Der nächste „Programm-Ast" knüpft am gleichen Diagramm-Kasten an wie der rechte: Der Charakter fährt weiter - bis zum nächsten Special. Wer sich unterwegs mit einem Gegenspieler anlegt und den widerspenstigen Kollegen von der Fahrbahn pusten will, setzt gerne die aufgelesenen Schmuckstücke aus. Resultat: Der Programm-Baum verästelt sich weiter - der aufgezeigte Nebenast (auf dem Weg zu Diagramm-Kasten drei) fragt den Wert von „A" ab und verweist auf eine Neben-Routine. Die Programm-Partition für den Special-Einsatz ist aber eine andere - im Beispiel nur mit „Diagramm 2" betitelt. Für den Programmierer bedeutet das: Was mit den Specials passiert, hängt von „A" ab. Die entsprechenden Abfragen reservieren sich die Macher für eine andere Programm-Partition - also: Andere Baustelle, anderes Flußdiagramm.

Haben die „Chocobo Racing"-Routinen herausgefunden, welches Special ihr eingesetzt habt, führt uns der Diagramm-Weg wieder ins Zentrum zurück - zu Kasten

VIRTUELLE ÄSTHETIK

Bevor die ersten Zeichenprogramme auf den Markt kamen, waren grafische Darstellungen in der PC-Welt rar gesäht: Grüne oder orange-rote Zeichen huschten über Monochrom-Monitore im Miniaturformat, und dann war die Hardware auch schon an ihren Grenzen. Resume: Optisches Brachland. Trotzdem fanden findige Programmierer in aller Welt Mittel und Wege, um dem Rechenknecht Computer Grafiken zu entlocken - und zwar mit einem technischen Kniff. Via Programmsprache wurde die Form der Figur definiert, die farblich unterschiedlichen Flächen der Vorlage mit Zahlen und Buchstaben simuliert. Figuren wie Donald Duck oder Disneys Mäuserich waren besonders beliebt: So wurde aus dem Erpelschnabel ein Zahlensalat aus lauter kleinen As und die Pupillen des Federviehs zum Nuller-Fundus. Anfangs nicht mehr als eine technische Spielerei, wurden die Buchstaben-Figuren später zum Kultobjekt: Der Schreiber des Schwerpunkts erinnert sich an die ersten Ausflüge ins IBM-Büro seines Vaters. Das war - wie die meisten anderen computerisierten Arbeitsplätze vor über 10 Jahren - vor allem mit Technik vollgestopft, konnte Sohnemann aber trotzdem begeistern: Keine Wand im Büro oder Rechenzentrum, an der keine gelochte Papierbahn mit Zahlen- oder Alphabet-Figuren hing. Obwohl die Comic-Vorlagen besser aussahen, faszinierten die binären Bildchen ungemein - weniger wegen ihrer grafischen Anmutung als durch Art und Weise der Entstehung. Wie von Zauberhand spuckte die Maschine auf Daddy's Schreibtisch eine Papierrolle mit geheimnisvollen Figuren aus. Famos!



■ Endlich fertig: Wenn die „Scout"-Figuren aufeinander losgehen, fängt's mächtig zu qualmen an - die compilierten „C"-Routinen für die Partikel-Projektion machen's möglich.

Nummer vier: Eure Figur braust weiter über den Parcours - bis ein neues Extra auf der Strecke liegt. Dann durchläuft das Programm die nächste Abfrage. Zurück an den Anfang des Flußdiagramms!

ROUTINIERT

Was der Einschub einer Programm-Partition bedeutet, haben wir bereits im vorangegangenen Abschnitt erläutert: Ähnlich verhält es sich bei den Routinen für Grafik und Sound. Die werden ebenso wenig wie der restliche Code herbeigezaubert, sondern Schritt für Schritt abgerufen. Egal ob die einzelnen Animationsphasen einer Figur oder 3D-Objekte - für jede Aufgabe muß ein eigenes Mini-Programm herhalten. Der „Root Code" fungiert also als virtueller „Verwalter": Hier prallen sämtliche Unterprogramme aufeinander - stellen sich gemäß vorgegebener Reihenfolge brav an und werden nacheinander abgearbeitet. Große Entwickler-Teams engagieren deshalb für jedes Spezialgebiet eigene Programmierer - Fachidioten sozusagen. Fallbeispiel: Der deutsche Entwickler Soft Enterprises werkelt in Stammsitz Treysa an 3D-Spielen für alle Genre-Gassen - Ursprung der Entwicklungswut ist eine ebenso praktische wie leistungsstarke 3D-Engine. Derweil ein Programmierer an der Organisation der Software-Struktur werkelt, arbeitet Code-Master Martin Hoffesommer an der 3D-Software, optimiert Tag für Tag seine Routinen und fügt via Einschub neue Details hinzu. Gemeint ist allerdings nicht die Entwicklung eines dreidimensionalen Grafik-Editors (wie in der letzten **fun.generation** unter „Vom Pixel zum Polygon" erklärt), sondern die Verquickung der fertigen Elemente. Die werden nämlich - wie gehabt - von den Künstlern des Teams zusammengeschraubt und in akribischer Kleinarbeit aufeinander abgestimmt. Martins Aufgabe dagegen ist die Implementierung ins Programm: Was als 3D-Plastik im Netzwerk liegt, ist erst einmal statisch - und ziemlich nutzlos. Interessant wird's erst, wenn animiertes Leben und Interaktion ins Spiel kommen. Via Programm-Befehl sagt Martin seinen Figuren, wo's lang geht in der virtuellen Welt, legt ihr Meister dreidimensionale Koordinaten und Grenzen fest. Videospieler der ersten Stunden kennen die Fachbegriffe: „Kollisions-Abfragen", „3D-Routinen" und „Code-Optimierung" sind für Freaks wie für Fachmänner Begriffe aus dem alltäglichen Sprachgebrauch. Aber auch hier wird nicht gezaubert, sondern nach Schema F vorgegangen: Bei der Arbeit im zweidimensionalen wie im dreidimensionalen Spiele-Raum sind Werte das Handwerkszeug des Programmierers - und „Werte" heißt in diesem Fall „Koordina-

generator.cod - Notepad

File Edit Search Help

```
  00869 89 45 fc          mov     DWORD PTR _p$[ebp], eax

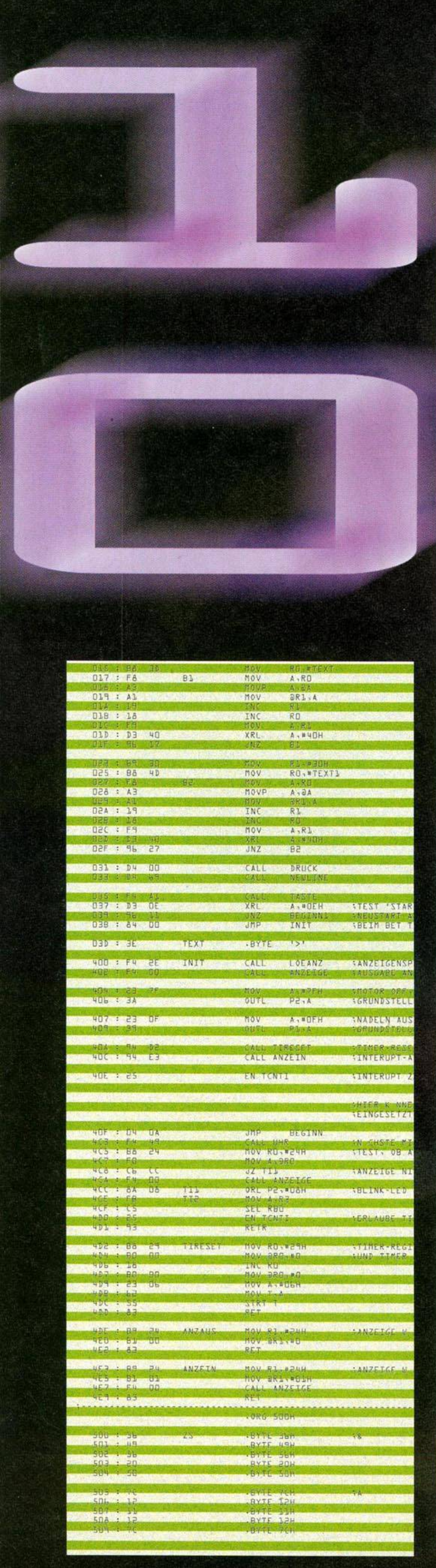
; 121   :     for (k=0;k<nPart;k++,p++)

  0086c 83 65 ec 00       and     DWORD PTR _k$[ebp], 0
  00870 eb 10             jmp     SHORT $L45260
$L45261:
  00872 8b 45 ec          mov     eax, DWORD PTR _k$[ebp]
  00875 40                inc     eax
  00876 89 45 ec          mov     DWORD PTR _k$[ebp], eax
  00879 8b 45 fc          mov     eax, DWORD PTR _p$[ebp]
  0087c 83 c0 28          add     eax, 40                          ; 00000028H
  0087f 89 45 fc          mov     DWORD PTR _p$[ebp], eax
$L45260:
  00882 8b 45 14          mov     eax, DWORD PTR _nPart$[ebp]
  00885 8b 4d ec          mov     ecx, DWORD PTR _k$[ebp]
  00888 3b 08             cmp     ecx, DWORD PTR [eax]
  0088a 0f 8d c8 02 00
        00                jge     $L45262

; 123   :       // Aging
; 124   :       p->fAge+=delta;

  00890 8b 45 fc          mov     eax, DWORD PTR _p$[ebp]
  00893 d9 40 24          fld     DWORD PTR [eax+36]
  00896 d8 45 08          fadd    DWORD PTR _delta$[ebp]
  00899 8b 45 fc          mov     eax, DWORD PTR _p$[ebp]
  0089c d9 58 24          fstp    DWORD PTR [eax+36]
```

■ Das Partikel-Programm nach der „Compilierung": Aus den „C"-Zeilen ist Maschinensprache geworden. Selbst für die meisten Top-Programmierer nur Kauderwelsch, aber für Euren Computer umso bekömmlicher.



ten". Die werden eingesetzt, um Standort wie Abmessungen einer Figur festzustellen - und nach Gutdünken wieder zu verändern. Entweder schrittweise (Animation) oder von Augenblick zu Augenblick. Und wo Werte auftauchen, da sind Variablen nicht weit: Wenn Martin an seiner 3D-Engine werkelt, arbeitet er kaum mit Konstanten - denn Standort und Geschwindigkeit der meisten Figuren verändern sich ständig.

Fallbeispiel: Ein rotierender Quader soll durch einen Raum schweben. Zunächst werden die Maße der Objekte genommen, anschließend über deren Eckpunkte ihre Position im dreidimensionalen Gitternetz bestimmt. Um den Quader von einem Ende des Raums zum anderen zu bewegen, werden seine Standort-Koordinaten verschoben - und zwar zu jeder Sekunde um einen bestimmten Wert. Angenommen, ein Eckpunkt unseres Quaders nimmt auf der Z-Achse die Position „80" ein - und jetzt soll er pro Sekunde um zwei Punkte verschoben werden. Resume: Der Wert der Z-Variable (bislang 80) wird in regelmäßigen Intervallen um zwei Punkte erhöht bzw. reduziert - und der Quader bewegt sich. Soll die Geschwindigkeit verändert werden, legt man wieder Hand an die Variable - und wählt eine größere oder kleinere Ziffer. Der Kunstgriff funktioniert allerdings nur so lange, wie die Intervalle nicht auf Kosten der Animation gehen: Haben die Programmierer ein zu „grobmaschiges" Gitternetz - also ein Koordinatensystem mit großen Abständen - angelegt, macht die Verschiebung um mehrere Schritte gleich einen riesigen Sprung aus: Die Figur bewegt sich nicht fließend über den Schirm, sondern macht ruckartige Sprünge - dementsprechend reden die Videospiel-Fachleute unter Euch auch von „Ruckeln". Der Grund für den unleidlichen Ruckel-Effekt ist in der Regel bei Hardware-bedingten Kompromissen zu suchen: Wie viele polygonale Objekte kann die Hardware gleichzeitig über den Schirm schieben - und das ohne merkliche Geschwindigkeitseinbußen?

Tatsächlich ist die Hardware-Umgebung für den Programmierer oft die höchste Hürde: Wie weit kann er auf der gestellten Hardware gehen? Besonders für PC-Entwickler eine wichtige Frage: Denn die müssen sich nicht nur über die Software, sondern ebenso über die Hardware-Anforderungen Ihres Spiels im Klaren sein. Wie sieht das Hardware-Umfeld für den angehenden 3D-Meilenstein aus? Braucht der Käufer einen hochgezüchtetes Polygon-Monster - oder ist es mit einem Pentium-PC der ersten Stunde getan. Die Wanderung zwischen dem technisch Sinnvollem und dem, was am meisten Spaß bringt, führt oft über einen schmalen Grat: Wer zu hohe Anforderungen stellt, wird viele Kunden verschrecken. Wer dagegen zugunsten von Konsumenten-freundlichen System-Voraussetzungen technische Kompromisse eingeht, hinkt technischer Entwicklung und Wertungs-Referenz oft hinterher.

Im vorangegangenen Beispiel wurde der Quader nur verschoben. Aber was, wenn das 3D-Objekt jetzt auch noch rotieren und von den Wänden des umgebenden Raums abprallen soll? Dann wird's für den Code-Magier allmählich kniffig: Plötzlich ist es mit Klötzchen-Schieben nicht mehr getan - die Software schreit nach Routinen für Rotation und physikalische Reaktion. Wann kollidiert das Objekt mit der Decke, wo kollidiert es mit dem Boden - und was passiert mit seinen Standort-Werten, wenn es wieder auf dem Weg zurück ist? Dann muß der Programmierer von Welt sein Physik-Buch zücken - und plötzlich ist neben dem Informatiker auch der Naturwissenschaftler gefragt. Vollwertige 3D-Software ist also nicht jedermanns Sache - denn wer gut mit Binär-Codes jonglieren kann, muß noch lange kein physikalisches Zahlen-Genie sein. Im dreidimensionalen Raum sind die Fragen nach Beschleunigung, Geschwindigkeit und Größe einer geometrischen Figur noch die einfachsten. Richtig kompliziert wird's erst, wenn mehrere Objekte miteinander „interagieren": Schlägt ein „Tekken"-Kämpfer den anderen, fällt der in den Staub - klar. Aber was dem Spieler als die logischste Sache der Welt erscheint, das ist für die Daten-Akrobaten ein Alptraum: Entgegen dem gemeinen 2D-Prügler kann hier nicht auf Standard-Werte zurückgegriffen werden, schließlich verhalten sich die Figuren ständig anders - je nach Kameraausrichtung, Stärke des Tritts und Abwehr-Haltung des Verteidigers. Leistungsstarke 3D-Software stellt für vergleichbare Situationen oft fertige Animationen - aber die sind nicht immer problemlos in den eigenen Programm-Code zu integrieren. Viele Entwickler greifen lieber auf ihre eigenen Machwerke für Animation zurück - und programmieren die physikalischen Finessen von Hand. Der Vorteil: Optimale Anpassung an die eigenen Arbeitsschritte, sorgenfreier Zugriff auf's erforderliche Software-Feld - und Budget-Schonung. Denn wer eine hochkarätige 3D-Software auf den Markt bringt, der läßt sich sein Schmuckstück auch gut bezahlen. Ein Luxus, den sich längst nicht jeder Entwickler leisten kann. Trotzdem erzielen leidgeprüfte Einzelkämpfer wie Martin Hoffesommer vergleichbare bis bessere Resultate: Mit Inspiration - und analytischem Verstand. So kommt es nicht von ungefähr, daß sich viele Informatiker

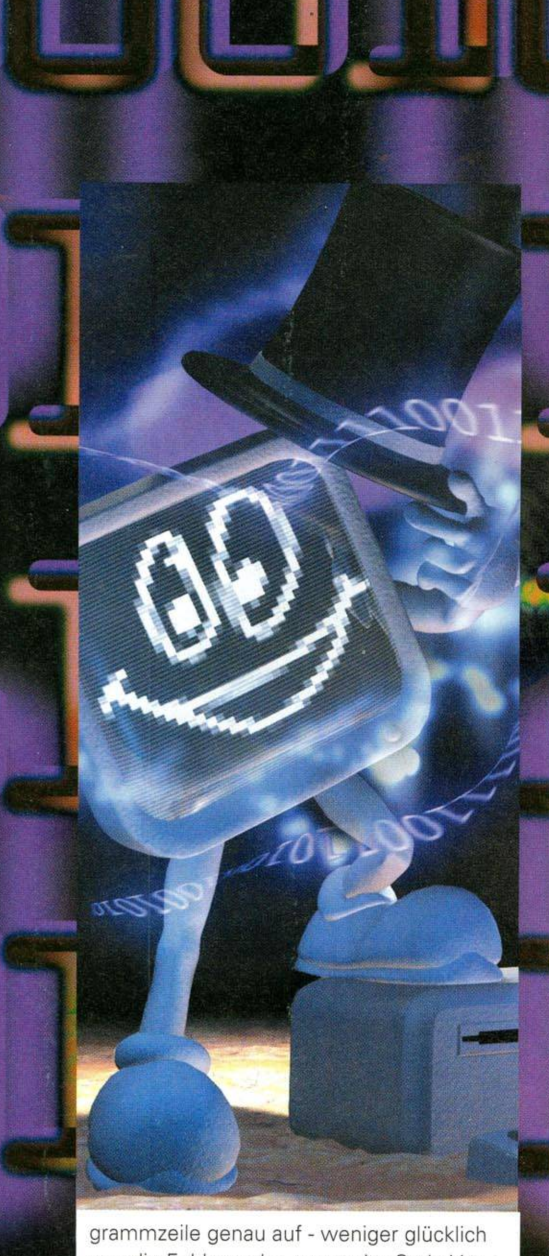
vor dem Einstieg ins Programmierer-Dasein mit Naturwissenschaften auseinandergesetzt haben: Abgebrochene Physik-Studenten sind hier ebenso häufig wie Crash-Kurs-Mathematiker und Chemiker.

Martins Traum ist die Simulation „echter" Physik: Routinen schreiben, die alle Umstände des wirklichen Lebens festhalten und eigenständig umsetzen können. Wenn Grotteneinstürze und baufälliges Mauerwerk keine Aneinanderreihung simpler Ereignisse mehr sind, sondern als Resultat echter Verwitterungs-Erscheinung entstehen - dann ist der Chef-Programmierer von Soft Enterprises im Siebten Himmel. Eine lebendige, pulsierende Umwelt mit Naturgesetzen - für den Programmierer von heute noch ein Wunschtraum. Aber mit der PlayStation 2 vielleicht bald Realität? Für Martins Traum gibt es noch Hoffnung.

AUF FEHLERSUCHE

Gegen Programmabstürze und Systemfehler ist auch der findigste Profi nicht gefeit, besonders wer schon Erfahrungen mit Anwender-Software wie „Word" oder „Excel" gemacht hat, kennt ihn nur allzu gut: Den Fehlerteufel. Das Phänomen ist so alt wie die gedruckte Ziffer: Je umfangreicher das Schriftwerk, desto größer ist auch die Pannen-Palette. Wer die **fun.generation** akribisch auf Fehler durchforstet, wird auch jede Menge davon finden - obwohl wir jede einzelne Seite öfter gegengelesen haben als der Augenarzt erlaubt. Ganz klar: Fehler sind menschlich - besonders dann, wenn die Zuständigen so lange über ihrem Machwerk brüten, bis sie über der Tastatur einnicken. Und da geht es den meisten Programmierern nicht anders als uns Redakteuren: Die Teams sind klein, der Aufgabenberg groß - und die Zeit knapp. Der **fun.generation**-Mannschaft sitzen Redaktionsschluß und Druckerei im Nacken, Videospiel-Entwickler werden vom Publisher angetrieben - im Zweifelsfall per Gerichtsverfahren oder Vertragskündigung. Bevor es dazu kommt, schiebt man gerne mal ein paar Nachtschichten zuviel - leider steigt mit sinkendem Freizeit-Quantum auch der Elan des Fehlerteufels. Aber derweil Zeitschriften-Papier geduldig ist, reagiert der Programm-Interpreter auf Fehler oft mit drakonischen Maßnahmen: Wo die Software gar nicht erst anläuft, da war der Fehlerteufel noch gnädig. Wenn er sich so richtig austoben will, versteckt er Pleiten, Pech und Pannen im hintersten Software-Winkel - dort, wo sie niemand vermutet. Die gemeinsten Fehler sind eben die, die man nicht auf Anhieb sieht: Wenn Euer Rechner schnurrt wie ein zufriedenes Kätzchen und das Betriebssystem steht bombensicher, dann scheint die Welt in Ordnung - bis die Katastrophe unerwartet über Euch hereinbricht. Plötzlich erscheinen kryptische Fehler-Meldungen auf dem Schirm, erweisen sich kompatible Komponenten als inkompatibel und tut die Software überhaupt nur noch, was sie will. Auch Konsolen-Spieler kennen das Ärgernis: Zehn Stunden lang das japanische Rollenspiel gezockt, bei jedem zweiten Dialog nur mit Glück vorangekommen - und dann ist der Spielstand futsch? Kennen wir. Nach schweißtreibendem Endkampf friert der Bildschirm ein - und nichts geht mehr? Kennen wir. Euer Adventure-Held sprintet über eine Polygon-Stiege - und plötzlich stürzt er ins Nichts?

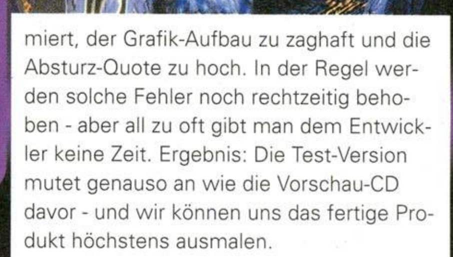
Alles Erfahrungen, die das Videospieler-Leben schreibt - und wenn sich die Situation in den letzten Jahren wenigstens dezent entschärft hat, dann verdanken wir das nur der Verbesserung der „Debugging"-Software: „Debugger" überprüfen den Hochsprache-Code auf Herz und Nieren, checken jede einzelne Zeile durch und testen auch den logischen Zusammenhang der einzelnen Unterprogramme. Wie zuverlässig die Fehlersuche läuft, das ist von Hochsprache und Debugger-Qualität abhängig: Die meisten Anbieter von Hochsprachen liefern zusammen mit der Software auch den dazugehörigen Debugger aus - aber nur selten packt ein Anbieter den besten „Bug Buster" mit ins Paket. Kein Wunder: Schließlich will man Geld verdienen - und zwar am besten gemäß dem alten Leitspruch „Nachfrage bestimmt den Preis". Und die Frage nach hieb- wie stichfesten Debugger-Systemen ist eine der häufigsten - folglich ist alles, was Entwickler wie Spieler das Leben erleichtert, nur gegen klingende Münze zu haben. Auch hier greifen viele Programmierer zwecks Kosteneinsparung und Zuverlässigkeit gerne auf eigene Programme zurück: Aber auch der schärfste Wachhund ist nicht zwangsläufig einer ohne Macken. Grund genug für die meisten Entwickler, regelmäßig aufzurüsten - und einen „Debugger" an den nächsten zu reihen. Schlußendlich ist das mystische Tool nicht mehr als ein Testlauf ohne Programm-Ausführung: Der Debugger führt das Programm nicht tatsächlich aus - ahmt den Stapellauf aber nach. Das heißt im Klartext: Wird „Final Fantasy VIII" via Debugger auf Fehler untersucht, flimmern nicht wirklich Squall Leonhart und Seifer Almasy über die Mattscheibe. Der Debugger „tut nur so als ob". Ausgeklügelte Pannen-Killer sind für alle Eventualitäten gerüstet - und testen alle möglichen bis unmöglichen Anwendungsmöglichkeiten des gefilzten Codes aus. Wird ein Fehler entdeckt, dann schreit der digitale Jagdhund Alarm: Wenn's gut lief, zeigt der Debugger Routine und Pro-



grammzeile genau auf - weniger glücklich war die Fehlersuche, wenn der Code-Verantwortliche nach dem Hilfeschrei noch tagelang vor dem Rechner sitzt und verzweifelt nach einem Fauxpas sucht, den es vielleicht gar nicht gibt. Debugger-Fehler? Wer weiß das schon.....?

Wenn Ihr Euch also mal wieder über die Verschiebung eines Veröffentlichungs-Termins ärgert, dann stellt Euch immer die armen Programmierer vor: Die Hinauszögerung eines „Street-Dates" liegt selten in Produktions-Problemen begründet - viel öfter ist es schlicht und einfach der Programm-Code, in dem der Wurm drin ist. Beispiele von Software-Desastern gibt es in der Spiele-Historie hinreichend: Allzu oft werden Spiele mit gravierenden Bugs ausgeliefert - meistens liegt der Fehler in zu knapp bemessener Testphase oder menschlichem Versagen begründet. Besonders der Zeitfaktor ist fatal. Wenn der Publisher auf einen schnellen Release der Software pocht, dann bleibt dem Entwickler-Team oft keine andere Wahl - der Titel muß um jeden Preis auf den Markt, und die Fehler-Forschung bleibt dabei oft auf der Strecke. Den Rekord halten hierbei die PC-Spiele: Im Gegensatz zum Konsolen-Entwickler weiß das PC-Team nie so recht, woran es ist. Auf der PlayStation sind Hardware-Kapazität und technische Komponenten genau definiert, alle Leistungs-Grenzen klar gesteckt. Der PC-Programmierer hat's da bedeutend schwerer: Mit Hardware-Umfeldern wie PlayStation oder Dreamcast haben sich Sony und Sega auf eine Hardware-Norm eingeschossen. Auf dem PC aber gibt es keine Normen: Wer sich auf die Produkte der marktführenden Soft- und Hardware-Anbieter (Microsoft bzw. Intel) verläßt, der ist meistens gut beraten - trotzdem gibt es neben den Marktführern noch eine unüberschaubare Vielzahl an kleineren Anbietern. Deren Produkte sind zwar nicht allzu verbreitet - aber in dem einen oder anderen Computer schlummern eben Bausteine, mit denen kein Entwickler dieser Welt rechnet... Die Folge: Das Programm wurde auf eine bestimmte Komponente nicht abgestimmt, kann sie nicht erkennen - und hängt sich auf. Der Fehlerteufel hat zugeschlagen. In der Regel sind derartige Fehler eher ärgerlich als schädlich: Ihr bringt die Software zum Händler zurück - und verlangt Euer Geld zurück. Weniger angenehm: Euer kompletter PC wird lahmgelegt - im Extremfall können Euch sogar wichtige Daten verloren gehen. Ein Horror-Szenario, das Konsolen-Spielern erspart bleibt.

Tatsächlich sind viele Vorschau-Versionen, die Anbieter und Entwickler an **fun.generation** weitergeben, grundsätzlich fertige Spiele - allerdings noch im Debugging-Stadium. Oft fehlt hier noch eine Routine für die Animation oder dort noch eine Abfrage für die Kollision: aber im Großen und Ganzen ist das Produkt fertig. Allein bei der Fehler-Frequenz hapert es noch: Die Geschwindigkeit ist noch nicht optimiert, der Grafik-Aufbau zu zaghaft und die Absturz-Quote zu hoch. In der Regel werden solche Fehler noch rechtzeitig behoben - aber all zu oft gibt man dem Entwickler keine Zeit. Ergebnis: Die Test-Version mutet genauso an wie die Vorschau-CD davor - und wir können uns das fertige Produkt höchstens ausmalen.



VOM COMPUTER ZUR KONSOLE

Zwischen PC- und Konsolen-Hardware gibt es signifikante Unterschiede - das haben wir erwähnt. Trotzdem werden auch die Spiele für Euren Konsolen-Fuhrpark auf dem Personal-Computer entwickelt. Allerdings haben PC und Macintosh andere Hardware-Spezifikationen als die Videospiel-Hardware: Ein Entwicklungs-System muß her! Sony, Nintendo und Sega bieten Entwicklern sowie Software-Anbietern rund um den Globus Developer-Kits an - Entwicklungs-Erlaubnis und Software-Paket im Kaufpreis inklusive. Die abgespeckte Version für den Heim-Bedarf ist Sonys „Yarozee"-Paket: Wer sich auf „C" versteht und genügend Freizeit mitbringt, besorgt sich für knappe 1000 Märker die schwarze „Yaroze"-PlayStation - und arbeitet sich in die mitgelieferten „C-Libraries" ein.

Der Entwicklungsprozess in groben Zügen: Das Entwickler-Set wird mit Eurem PC vernetzt, über entsprechende Software-Tools und Schnittstellen könnt Ihr die einzelnen Hardware-Bausteine ansprechen. In der Regel setzt Ihr hierfür spezielle Befehlszeilen oder Unterprogramme ein.

Die System-Logik ist von Konsole zu Konsole unterschiedlich: Wer seine Spiele gleich für mehrere Systeme auf einmal auf den Markt bringen will, der muß in zusätzlichen Entwicklungs-Aufwand investieren. Hat ein Entwickler-Team sein Spiel zum Beispiel auf die System-Architektur des PCs zuprogrammiert, fällt eine nachhaltige Umsetzung für die PlayStation-Hardware schwer. Umgekehrt geht's ähnlich zu: Der Code wird nicht einfach konvertiert - stattdessen müssen ganze Programmabschnitte neu verfaßt und auf die anders geartete Hardware abgestimmt werden. Programmiert wird zwar meistens in der gleichen Hochsprache, aber kompatibel sind die beiden Codes nur bedingt - besonders dann, wenn ein System-spezifischer Baustein angesprochen wird. Wie eine PlayStation-Komponente ansprechen, wenn das Nintendo 64 sie nicht kennt? Also: Die neuen Möglichkeiten ausloten - und die entsprechenden Zeilen umschreiben! ■

ACME
the game company

Neo Geo Pocket
WonderSwan
Nintendo 64
PlayStation
Dreamcast
Saturn
DVD
Anime
Soundtracks
Merchandise
Actionfiguren
Lösungsbücher



Dreamcast

EXTRA-INTERNET-ANGEBOT!!!!
Klick www.ACME-the-game-company.de
Dreamcast jp incl. Modem+Wandler+RGB.699,-
Controller....99,90
Joyboard....189,90
Lenkrad....189,90
Keyboard....139,90
RGB- Kabel incl. Audio (Exony)....49,90
VMS Memory Card....69,90
VMS Memory Card Godzilla....79,90
VMS Memory Card Gamera/Mothra..je 89,90

Aero Dancing (Flight-Sim)....129,90
Blue Stinger (Action Adventure)....149,90
Climax Landers (3D-Adventure)....149,90
Buggy Heat (Race)....149,90
D2 (Horror Adventure - 4/99)....149,90
Daytona 2 (Race - 4/99)....149,90
Dynamite Deka 2 (Action)....149,90
Elemental Gimmick Gear....149,90
Get Bass (Sports) mit Angelcontroller....249,90
Gheist Force (3D-Shooter - 4/99)....149,90
House of the Dead 2(Ego-Shooter)....149,90
Marvel vs.Capcom (Fighting)....149,90
Monaco GP (Race)....149,90
Pen Pen Tri-Icelon (Race)....129,90
Power Stone (3D-Fighting)....149,90
Psychic Force 2012 (3D-Fighting)....129,90
Red Line Racer (Race)....149,90
Sega Rally 2 (Race)....149,90
Super Speed Racing (Race)....149,90
Sonic Adventure (3D-Adventure)....149,90
Tetris 4D (Tüftel)....149,90
Virtua Fighter III (3D-Fighting)....149,90

ACTIONFIGUREN

TEKKEN – LING

Duke (6 versch.)....je 39,90
Dancing Blade (2 versch.) je 69,90
Metal Gear Solid (8versch)je 39,90
Quake2 (4 versch.)....je 39,90
Resident Evil (8 versch)....je 39,90
Tekken 3 (8 versch)....je 39,90
Tomb Raider....59,90
Turok mit Raptor....59,90

Dancing Blade – NAYOTAKE

TUROK

SOUNDTRACKS

Final Fantasy Tactics (2CDs)..79,90
Final Fantasy 7(4CDs)....109,90
Trading Cards Final Fantasy 8 ab Ende April!

FFVIII

Wir liefern versandkostenfrei zzgl. 5DM Nachnahme-Gebühr. Bestellungen unter DM50 werden mit DM10 Versandkostenpauschale berechnet. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 30,- berechnet. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Rücksendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB.

Q2 – MAJOR
MGS – SNAKE
RE2 – LEON
DUKE
TOMB – LARA

PlayStation

PlayStation + Dual Shock Controller....239,00
Arcade Joyboard (Namco)....109,90
Controller Dual-Shock (Sony) grau....59,90
Controller Dual-Shock (Sony) schwarz, weiß....59,90
Controller Dual-Shock (Sony) grün, blau....59,90
Controller Digi-Dual-Shock (Hori) blau,grün,klar....39,90
Controller "Beatmania"....119,90
Controller "Pop N Music"....129,90
Controller NeGcon....89,90
CD-Case+Mickey's Wild Adv. oder Herkules....49,90
Guncon....89,90
Memory Card 1MEG (EXONY)....14,90
Memory Card 1MEG (Sony)....29,90
Multi Tap (Mehrspieler-Adapter)....69,90
Link-Kabel (verbindet 2 PlayStations)....24,90
RGB-Kabel+Stereo-Audio-Out+Video-Out....24,90
RGB Umschaltbox (4-Fach)....99,90
Controller-Verlängerungskabel....9,90
X-Ploder (Cheat Cartrige)....89,90
X-ploder Pro (Cheat Cartrige)....149,90
Umbau (jp/us) in Verbindung mit Software....50,00
Umbau-Upgrade (jp/us)....49,90

Abe's Exodus (3D-Adventure 2.Teil)....89,90
Ace Combat (Flight Sim)....149,90
Advan Racing jp (Racing)....129,90
Air Race Championchip jp (Flight-Race) 109,90
Azure Dreams (Rollenspiel)....109,90
Beetle Adventure Racing (Race)....99,90
Blaze & Blade (Rollenspiel)....109,90
Bomberman Fantasy Race jp (Race)....129,90
Brave Fencer Musashi us (Action-RPG)....139,90
Breath of Fire 3 ltd.Ed. (Drachen 15cm,Pin..)....109,90
Carmagedon (Shooter)....89,90
Civilisation II (Strategie)....99,90
Chokobo Racing jp (Race)....139,90
Chokobos M. Dungeon 1+2 jp (RPG) 222,-
Combat Chrono Q jp (Tank-Battle)....129,90
Croc 2 (Jump'n Run)....99,90
Cyber Org jp (Action by Square)....139,90
Deep Freeze jp (Adventure)....139,90

Densha de Go 2 (U-Bahn-Sim)....139,90
Dragonball Z Final Bout jp (Fighting)....79,90
Driver (Race)....99,90
Echonight jp (Horror-Adventure)....129,90
Final Fantasy 7 (Rollenspiel)....49,90
Frontmission Alternative jp (Strategie -2nd H)..69,90
Frontmission 2 jp (Strategie - 2nd Hand)....69,90
Frontmission 3 jp (Strategie)....139,90
Grandstream Saga (Rollenspiel)....99,90
Gran Turismo (Race)....49,90
Guardians Crusade (RPG)....99,90
Hard Edge (Adventure)....99,90
Internal Section jp (Shooter)....139,90
Kensei - Sacred Fist (Fighting)....99,90
King of Fighters '98 jp (Fighting)....139,90
KKND 2 (Strategie)....99,90
Langrisser 1&2 jp (Rollenspiel)....49,90
Langrisser 4&5 jp (Rollenspiel) perfect Ed....149,90
Le Mans 24 Stunden (Race)....99,90
Legend of Legaia us (RPG)....129,90
Legend of Mana jp (Rollenspiel)....139,90
Lunar: the Silverstar us (RPG - ab20 Mai.)....159,90
Lunar 2: Eternal Blue jp Rollenspiel)....149,90
Metal Gear Solid dt. (Adventure)....99,90
Metal Slug jp (Jump'n Shoot)....129,90
Need4Speed 4 (Race)....99,90
Option Tuning Car Battle jp (Race)....129,90
Parasite Eve us (Adventure)....129,90
Populous: The Beginning (Simulation)....99,90
Racing Lagoon jp (Racing-RPG)....139,90
Resident Evil (Horror-Adventure)....49,90
Resident Evil D.C us (Dual Shock)....59,90
Rival Schools 2 jp (Fighting)....139,90
Silent Hill (Horror-Adventure)....99,90
Shadow Tower jp (Adventure)....119,90
Soulblade (3D-Fighting)....49,90
Soul Reaver (Adventure)....109,90
Star Ocean- Second Story jp (Rollenspiel)..139,90
Suikoden 2 (RPG)....99,90
Syphon Filter (Adventure)....99,90
Tales of Phantasia jp (Rollenspiel)....139,90
Toca 2 (Tourenwagenrennen)....79,90
Tomb Raider III (3D-Adventure)....99,90
Unguska (Adventure)....99,90
War Zone 2100 (Strategie)....99,90
Wild Arms (Rollenspiel)....89,90
Xenogears us (Rollenspiel)....139,90
X-Files (Adventure)....99,90
X-Games Pro Boarder (Fun Sports)....99,90

NINTENDO 64

1080° (Snowboarding)....88,-
Bomberman Hero (Action)....99,90
Castlevania 64 (Action)....129,90
Extreme G 1/2 (Race)....77,-/99,-
Fifa '99 (Sports)....119,90
Multi Racing Championship (Race)....99,90
NBA Hangtime, W.G.Eishockey, Blast C....je 49,90
Lamborghini 64 (Race)....88,-
Mario Party....99,90
Mission Impossible....119,90
Tetrisphere (Tüftel)....77,-
Turok 2 (engl. PAL)....129,90
Zelda 64 (Adventure)....109,90
Star Wars Rogue Squadron....109,90
V-Rally 64 (Race)....109,90
Wipeout 64 (Race)....139,90
Speichererweiterung 4MB....69,90
Joypadverlängerung (in Verb. m. Bestellung)..1,00
Memory Card....9,90
Shaker Pack incl. Memory....19,90

FF7-/FF8-/FF Tactics-Soundtracks ab 10DM!!! - Software ab 5 DM!!! Limited Editions... Näheres unter www.acme-the-game-company.de!!!

0221 - 240 88 00

oder 240 88 03
240 00 89

Final Fantasy 8 Statue 1:10 - ab 20. Mai in der Online-Auktion Näheres unter www.acme-the-game-company.de!!!

NEOGEO POCKET

ONLINE-SHOP Eröffnungsangebot
Klick www.ACME-the-game-company.de
NEO GEO POCKET(8Farben)incl KOF..199,90
King of Fighters R-1 (Fighting)....99,90
Neo Geo Cup '98 (Fußball)....89,90
Baseball Stars (Sport)....89,90
Pocket Tennis (Sport)....89,90
Samurai Spirits (Fighting)....99,90
Tsunagetebonn (Puzzle)....89,90

ANIME

MANGA VIDEO – VHS-VIDEO

Animania - das Manga-Magazin....12,80
Armitage III Vol. 1-3....je 39,90
Bubblegum Crises 1-4 (OmU)....je 49,90
Bubble Gum Crises Hurrican Live 2032/33 je 19,90
Cool Devices Perfect Ed. (OmU)....179,90
Dark Side Blues (OmU)....49,90
Devil Hunter Yohko 1-2 (OmU)....je 49,90
El Hazard Vol. 1-3 (dt)....je 39,90
Evangelion Box (OmU) 2....je 79,90
Evangelion (OmU) Re-Edition....je 39,90
Ghost in the Shell (dt)....39,90
Gun Smith Cats Chapter 1-3 (OmU)....je 29,90
Icer One Vol. 1-2 (OmU)....je 29,90
Moldiver Vol.1-3 (dt)....je 39,90
Okami Vol. 1-2 (OmU)....je 59,90
Patlabor Vol.1-2 (dt)....je 39,90
Plastic Little (OmU)....39,90
Record of Lodoss War 1-4....je 49,90
Streetfighter II TV Box 3-4....je 59,90
Streetfighter II Vol. 1-3....je 49,90
Tekken (OmU)....39,90
Tench Myo (OmU)....39,90
The Hakkenden Vol.1-4....je 49,90

www.acme-the-game-company.de
Online-Shop
News Technik-Tips
Online-Auktion
2nd Hand Software
Info's Release-Dates
Tips & Tricks Forum



YOUR IMPORTANT DEALER



Zülpicher Str. 17
50674 Köln-City
Tel: 0221 - 240 88 00
Fax: 0221 - 240 00 81

www.ACME-the-game-company.de

Tyrellsestraat 13
NL-6291 AK Vaals
Tel: 0177 - 888 35 33
Tel: 0170 - 483 22 00

Text: Andreas Ulrich



Army Men 3D

Wer ist nicht in seinem Kinderzimmer an der Seite der kleinen olivgrünen Plastiksoldaten in den Krieg gezogen? Viele meiner kleinen Landser fanden ein schreckliches Ende durch den gnadenlosen Einsatz der übriggebliebenen Silvesterartillerie - was für ein Spaß! Als die wilden Gefechte mit den Kunststoffkameraden bereits in Vergessenheit gerieten, gelangten sie durch den Animations-Kinofilm "Toy Story" plötzlich zu neuem Ruhm. Wunderbar animiert marschierten die Kompanien durch das gerenderte Wohnhaus und gaben im Kampf gegen den bösen Nachbarsbengel ihr Bestes. "3DO" griff das Thema auf und spendiert den Helden in Uniform ein eigenes Spiel - sozusagen als verspäteter Dankesnachruf für glückliche Kindheitsstunden.

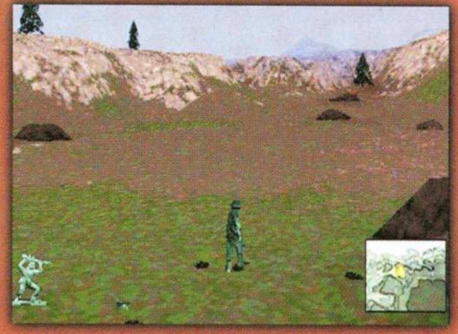
Held von "Army Men 3D" ist der Kunststoffoffizier "Sarge". An seiner Seite kämpft Ihr Euch durch die Himmelfahrtskommandos, in die Euch der Generalstab befehligt. Bei allen Einsätzen seid Ihr voll und ganz auf Euch alleine gestellt und müßt ohne direkte Rückendeckung auskommen. Damit Euch nicht schon beim ersten Feindkontakt ein Plastikbein weggeballert wird, macht Ihr Euch im "Boot Camp" mit Waffen und Steuerung vertraut. Mit Analog-Controller oder dem herkömmlichen Digi-Kreuz pirscht Ihr Euch über das Schlachtfeld. Die R- und L-Tasten sind besonders wichtig: Auf Knopfdruck hechtet "Sarge" - Kopf voraus - in den Matsch, um feindlichem Beschuß auszuweichen. Wer dem Gegner kein leichtes Ziel bieten will, hält den Button weiterhin gedrückt und robbt durch den Morast hinter einen schützenden Felsbrocken. Die L2-Taste ist lebenswichtig, mit ihr rollt Ihr aus dem Kugelhagel hinter die nächste Deckung - eine Taktik, die Euch im Laufe des Spiels mehr als einmal das Leben rettet. Für einen gezielten Präzisionsschuß benutzt Ihr den L1-Knopf: Die Kamera zoomt hinter die Schulter, damit Ihr über Kimme und Korn die feindlichen Söldner anvisieren könnt. Mit den restlichen Buttons greift Ihr zur passenden Knarre: Standardmäßig ist der Plastik-GI mit einem Einzelschußgewehr und unbegrenztem Munitions-Repertoire ausgerüstet. Um einen Soldaten der feindlichen gelben Armee auszuschalten, benötigt Ihr jedoch zwei Treffer. Da das Nachladen oft zu lange dauert, müßt Ihr ein zweites Mal anlegen und dabei das Risiko eingehen, Euch selber ein



■ Mit der Bazooka sprengt Ihr mobile TAN-Einheiten.



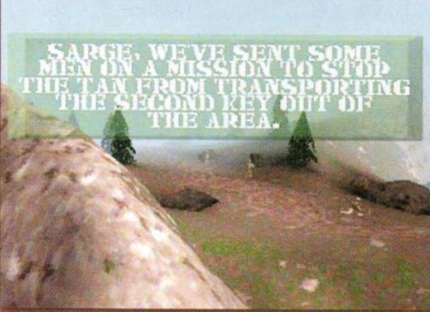
■ Schlachtfeld-Barbeque:
Mit dem Flammenwerfer schmelzt Ihr die Gegner zurück zum Molekülbrei.



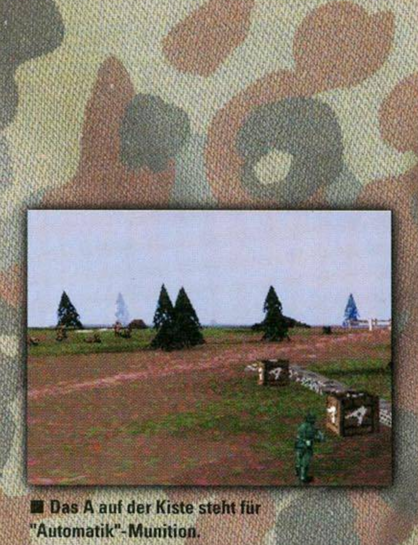
■ Mit dem "Minesweeper" spürt Ihr verbuddelte Sprengladungen im Minenfeld auf.



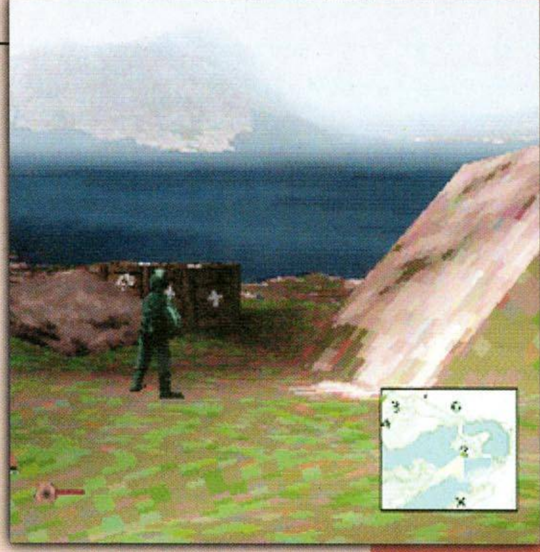
■ Granaten-Weitwurf: Wartet bis der Cursor hinter den Sandsäcken ist, dann laßt Ihr den Button los.



■ In der Einweisung zum anstehenden Einsatz erkennt Ihr, wo Gegner Euch auflauern.



■ Das A auf der Kiste steht für "Automatik"-Munition.



■ Ein kleiner Schatz: Durchsucht befriedetes Gebiet nach versteckten Extras.



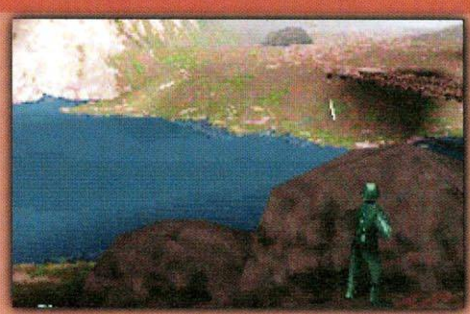
■ Der Felsbrocken bietet gute Deckung.



■ Umsteigen bitte: Der gepanzerte Wagen hält mehr aus und ist auch nicht anders zu steuern als der Jeep.



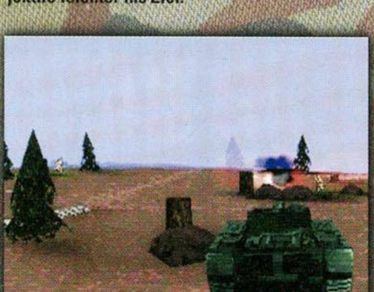
■ Die Brücke wird von mehreren MG-Schützen bewacht, die Euch gnadenlos ins Kreuzfeuer nehmen.



■ Im Nebel kaum zu sehen: Am gegenüberliegenden Ufer zielt ein Schütze auf Euch.



■ Dank Leuchtspurmunition lenkt Ihr die Projektile leichter ins Ziel.



■ Mit dem Panzer walzt Ihr alles nieder, auch feindliche Infanteristen.



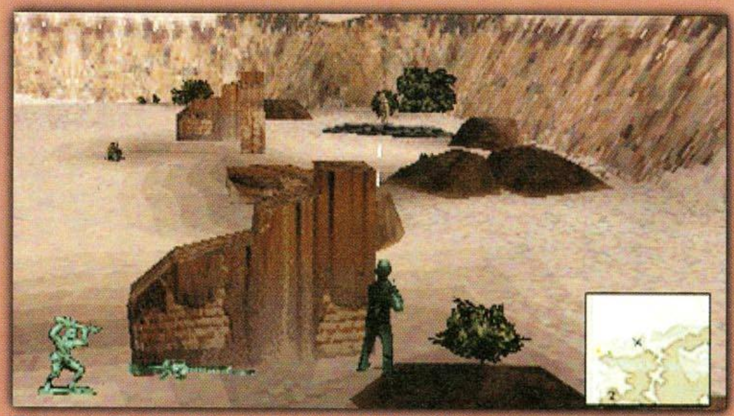
■ Keine Gefahr für Leib und Leben: Im Boot-Camp ballert Ihr nur auf Pappkameraden.

"In Army Men 3D steckt mehr Rambo-Action als Schwarzkopf-Strategie."

Projektil einzufangen. Weniger gefährlich ist die Automatik-Flinte: Zieht Ihr einmal den Abzug durch, jagt Ihr einen Feuerstoß in Richtung der feindlichen Linien. Habt Ihr gut gepeilt, zerlegt es den Gegner mit einer einzigen Salve in seine Einzelteile. Dabei geht es absolut unblutig zu - schließlich handelt es sich bei Freund wie Feind ja nur um Plastik-Infanterie. Die risikolose und obendrein noch jugendfreundliche Gelegenheit für "3DO", "Sarge" mit noch durchschlagskräftigerem Geschütz zu versorgen: Eine Bazooka kommt im Gefecht mit Jeeps und Panzern gerade recht - ein Treffer, und die Sache ist gegessen. Eine andere Taktik zum Ausschalten mobiler Einheiten sind Landminen: Hat sich feindliches Gefährt erst einmal auf Euch eingeschossen, können es die CPU-Fahrer nicht lassen, Euren Rückzug zu verfolgen. Also verbuddelt Ihr schnell ein paar Landminen und jagt den hartnäckigen Panzerwagen in die Luft.

Für jede Waffe bietet sich eine bestimmte Situation an: Werdet Ihr vom Feuer eines MG-Nestes ins Visier genommen, dann hechtet Ihr geschwind hinter die nächste Hauswand, schnappt Euch eine Granate und schleudert den Sprengkörper mitten in die feindliche Stellung. Dazu haltet Ihr den "Feuer"-Knopf gedrückt: Eine Zielmarkierung beginnt nun innerhalb der Wurfreichweite hin und her zu pendeln. Ist der Cursor über dem angepeilten Ziel, laßt Ihr den Button los und freut Euch mit hämischem Grinsen auf den bevorstehenden Einschlag. Einfacher wird es, wenn Ihr unterwegs einen Mörser eingesammelt habt. Mit dem Granatwerfer läßt es sich nicht nur weiter ballern, der Sprengradius der Geschosse ist auch um einiges größer als der von normalen Handgranaten.

Nur mit der Standard-Flinte bewaffnet, startet Ihr Eure Mission. Bevor Ihr loslegt, erhaltet Ihr ein kurzes Briefing: Der Kommandeur klärt Euch über das Einsatzziel auf und zeigt, mit welchen Truppen-Gattungen Ihr konfrontiert werdet. Die Aufträge sind sehr vielfältig: Ihr müßt z.B. gefangene GIs befreien, eine Brücke in die Luft jagen oder einen Spion schnappen. Am Startpunkt warten bereits einige Kisten mit nützlichen Extras - Granaten und Automatikgewehr verschaffen Euch einen nötigen Vorteil in den Feuergefechten. Ein Druck auf die Select-Taste blendet eine kleine Übersichtskarte ein, auf der alle Wegpunkte in der richtigen Reihenfolge markiert sind. Vorsichtig tastet Ihr Euch auf feindliches Territorium vor, besonders in der Wüsten-Welt könnt Ihr die gelben Uniformen der



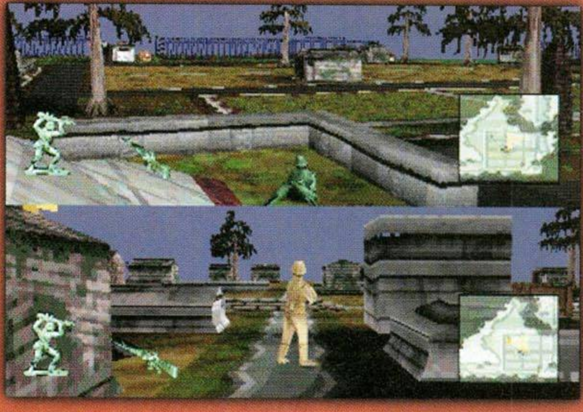
■ Hinter der Wand kann Euch der Schütze nicht treffen, aber Ihr ihn.



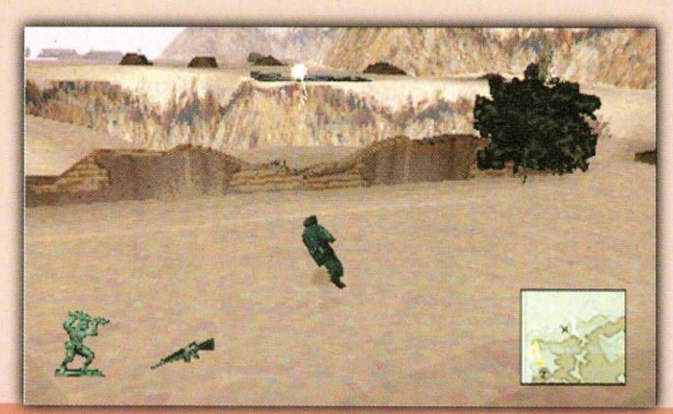
■ Führerscheinprüfung: Die erste Etappe des Bootcamps legt Ihr mit dem LKW zurück.



■ Legt die Sprengladung unter das Ziel und verzieht Euch - mit einem kleinem "Puff" verschwindet der Turm.



■ Im Zweispielermodus jagt Ihr Euch durch versunkene Ruinen.



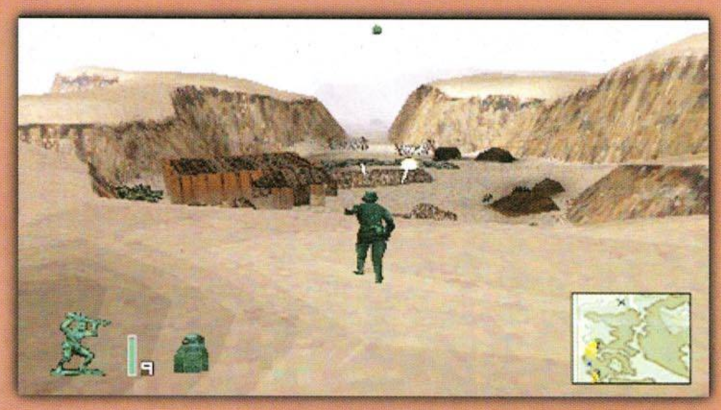
■ Rollenspiel: Mit seitlichem Abrollen entkommt Ihr den feindlichen Salven.



■ Aus sicherer Entfernung überprüft Ihr die Lage.



■ Aller Anfang ist schwer: Darum findet Ihr zu Beginn meist Munition und Granaten.



■ Hinter dem Wall verstecken sich zwei Schützen, die mit einer Granate aus dem Weg gesprengt werden.

feindlichen Armee nur schwierig von der Hintergrundoptik trennen. Ein Radar zeigt Euch zwar, wo der nächste Schütze lauert, aber eine zielgenaue Ortung ist nur mit Sichtkontakt möglich. Die niedrige Auflösung der Grafik erschwert das Aufspüren der Gegner zusätzlich - im Pixelbrei am Horizont erkennt Ihr erst mal gar nichts. Im schlimmsten Fall bemerkt Ihr die feindliche Stellung erst, wenn Ihr bereits unter Feuer liegt. Dann müßt Ihr schnell handeln - denn Eure Lebensenergie ist schon nach ein paar Treffern futsch. Taucht mit einer Rolle hinter die nächste Deckung und analysiert in Ruhe, mit welchen Waffen auf "Sarge" geballert wird. MG-Geschütze feuern zwar eine lange Salve, dafür ist die Reichweite sehr kurz. Schmeißt einer der Feinde mit Granaten um sich, solltet Ihr schnell einen Stellungswechsel vornehmen, bevor es Euch in alle Einzelteile zerreißt. Ist der gegnerische Angriff analysiert, könnt ihr entsprechend darauf reagieren: Verschanzen sich die Schützen hinter einer Barrikade aus Sandsäcken, bombt Ihr sie mit einer Handgranate aus dem Graben. Setzen sie Euch mit MG-Feuer zu, dann erledigt Ihr sie aus sicherer Distanz mit dem Schießeisen. Die Söldner bewachen oft Nachschub: In den Holzkisten findet Ihr zusätzliche Munition, oder Ihr frischt mit Medi-Packs Eure Lebensenergie auf. Geht sparsam mit den Erste-Hilfe Kästen um: Wenn "Sarge" nur angekratzt ist, solltet Ihr die Mullbinden für später zurücklassen. Allzu oft geratet Ihr in einen fiesen Hinterhalt und freut Euch dann über das zurückgelegte "First-Aid-Kit".

An einigen Stellen geht es zu Fuß nicht weiter - angeschossene Kameraden können sich nicht mehr aus eigener Kraft zum rettenden Helikopter schleppen. Also muß ein Fahrzeug her: Panzer, LKWs und Jeeps werden von den Kameraden bereitgestellt. Im Wagen seid Ihr vor feindlichem Beschuß sicher, allerdings können die Vehikel auch nur eine begrenze Anzahl Einschläge vertragen.

Erschwert wird der Kampf durch die strenge Speicher-Routine. Nur wenn eine Operation erfolgreich absolviert ist, dürft Ihr Euren Fortschritt auf der Memory Card sichern.

Dank horizontal geteiltem Bildschirm könnt Ihr im Zweispieler-Modus einen Kameraden aus Fleisch und Blut über's Schlachtfeld hetzen. ■ ***Die Meinungen unserer Redakteure findet Ihr auf den Seiten 62 bis 63.***



Genre: Action
Spieleranzahl: 1-2
Veröffentlichung: K.A.
Anbieter: 3DO
Entwickler: 3DO
Muster: US-Import









target
Bonnebroicher Str. 11-15
41238 Mönchengladbach
Fax 02166 / 924124

fordert unsere kostenlose Preisliste an !!!

PlayStation

Artikel	Preis
Boot Chip* - für alle Modelle	6,- DM
Action Replay Pro - mit Boot Funktion	35,- DM
ASCII RPG Pad - speziel für Rollenspiele	75,- DM
Hori Stick - in camouflage & clear	75,- DM
Cyber Shock Pad - in silber und clear	50,- DM
Beat Con - Beatmania Controller	110,- DM
DJ Man - Beatmania Controller	120,- DM
Mouse	30,- DM
VideoCD Adapter - verschiedene VideoCD's auf Lager	150,- DM
Guns	
Scorpion Gun	45,- DM
Virtual Pistol - Rückschlag / Pedal	100,- DM
Jolt Gun - Rückschlag / Pedal	100,- DM
Avenger Gun - Rückschlag / Pedal	75,- DM

Dreamcast

Artikel	Preis
Grundgerät jp. - mit Modem	a. A.
Joypad	75,- DM
VMS	75,- DM
Arcade Racer	160,- DM
Arcade Stick	150,- DM
VGA Box	200,- DM
Games	je ca. 140,- DM

SEGA SATURN

Artikel	Preis
Action Replay 4in1	80,- DM
4MB Ram Karte	35,- DM
8x Speicher Karte	35,- DM
RGB / Link Kabel	je 20,- DM

NINTENDO 64

Artikel	Preis
N64 Passport	75,- DM
Action Replay	90,- DM
sonstiges	
jap. Magazine - z.B. Famitsu Weekly Dreamcast Magazin	a. A.

* nur für US + Japan Importe

NEOGEO POCKET · WonderSwan · GAME BOY

☎ 02166 / 924125

Händleranfragen erwünscht !

Alle Preise inkl. MWSt.. Irrtümer, Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten. Lieferung solange Vorrat reicht.

Sony PlayStation:

Titel	Preis
Metal Gear Solid	94,90 DM
KKND Krossfire	99,90 DM
Driver (Mai)	99,90 DM
Tai Fu	89,90 DM
Need for Speed 4	89,90 DM
Gex 3D	89,90 DM
Legacy of Kain - Soul Reaver	89,90 DM
Ridge Racer Type 4	99,90 DM
Populous - The Beginning	89,90 DM
Kensei – Sacred Fist	89,90 DM
Civilization II	89,90 DM
Warzone 2100	89,90 DM

Platinum Spiele 49,90 DM / Restposten ab 29,00 DM

PSX Hardware / Zubehör:

Artikel	Preis
PS Grundgerät - Dual Shock	239,00 DM
Memo Card 4 Meg (o. Kompression)	39,00 DM
Memo Card 2 Meg (o. Kompression)	24,90 DM
Memo Card 1 Meg bunt	19,90 DM
Dual Shock Analog Pad farbig	39,00 DM
Padverlängerung (Dual Shock komp.)	19,00 DM
X-Ploder Pro	139,00 DM
Gamebuster Deluxe	89,90 DM
RGB Kabel	14,90 DM
Scorpion Light Gun	59,90 DM

Neu im Programm:
DVD-Player, Filme & Zubehör
z.B. Player des Jahres 1998 : Panasonic A350
incl. Regionalcodeumbau - 2 Filme nur 1549,- DM
Weitere Angebote PAL/US auf Anfrage
Umbauten für DVD-Player ab 120,00 DM



Gunter Zilch-Games

GZGAMES im Internet
http://www.gzgames.com

Tel.: 09721 / 21623

DVD Movies:

Titel	Preis
Ronin (Code 1)	59,90 DM
Rush Hour (Code 1)	69,90 DM
A Bugs Life (Code 1)	69,90 DM
Soldier (Code 1)	59,90 DM
Urban Legend (Code 1)	69,90 DM
The Siege (Code 1)	69,90 DM
Ein Perfekter Mord (Code 2)	49,90 DM
Armageddon (Code 2)	49,90 DM
Der Pferdeflüsterer (Code 2)	49,90 DM

ACTION FIGUREN

Artikel	Preis
Metal Gear Solid Figuren	Je 39,90 DM
Crash Bandicoot Figuren	Je 39,90 DM
Tekken 3 Figuren	Je 39,90 DM
Konsolenaufkleber PS	Je 9,90 DM

Manga / Anime • Deutsch

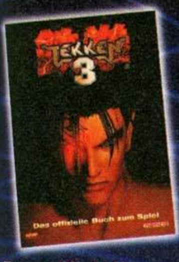
Titel	Preis
Bounty Hunter - The Hard	39,95
Angel of Darkness 1	69,90
Imma Jojo	69,90
MD Geist 1-2	je 39,95
Record of Lodos War 1-2	je 49,95
Streetfighter II V - Die Serie 1-2	69,90
Darkside Blues	49,95
BubbleGum Crisis 1-4	je 49,95
Countdown 1	59,95
Streetfighter II V Vol.3	59,95

weitere Titel lieferbar ! Just call !! Wir führen auch PC Software

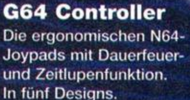
Ladenpreise können variieren.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Lieferung per Post 9,- DM - 3,50 DM NN
Ab 300,- DM versandkostenfrei (nur Software) Annahmeverweigerer 20,- DM Gebühr

Händleranfragen erwünscht - Fax: 09721 / 16982
Bauerngasse 85 • 97421 Schweinfurt

good vibrations ...



Das offizielle „Tekken 3"-Buch
Auf 200 farbigen Seiten erfährst Du alles über Namcos grandioses PlayStation-Spiel.
Nur 24,95 DM



G64 Controller
Die ergonomischen N64-Joypads mit Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion. In fünf Designs.

Preissenkung
Unverb. Preisempf.
49,95 DM

G64 Lenkrad mit Rumble-Technik
• Das neue analoge N64- Lenkrad mit integrierter Rumble-Funktion • Benötigt keine Batterien • Digitale Fingertip-Schaltung • Analoges Gas- und Bremspedal • Ergonomisches Design
Unverb. Preisempf. 139,95 DM

Dual Force™ PSX-Lenkrad
Für kraftvolle Vibrationseffekte bei allen Spielen mit „Dual-Shock™"-Unterstützung. 8 Aktionstasten, digitale Fingertip-Rennschaltung, Gas- und Bremspedal, programmierbare Lenkempfindlichkeit, Negcon-Modus, inkl. Netzadapter und ausführlicher Anleitung. Für max. Realitätsnähe. Auch für alle Rennspiele ohne „Dual Shock"-Feature.

Preissenkung
Unverb. Preisempf.
139,95 DM



The Glove
Fühle Dein Spiel! Analoges und digitales Steuern direkt mit Deiner Hand. Für PlayStation!
Unverb. Preisempf. 129,95 DM

12 Monate GARANTIE auf alle Produkte











Jetzt im gut sortierten Fachhandel

Vidis Electronic Vertriebs GmbH • Borsteler Chaussee 85-99 • 22453 Hamburg • Tel. 040 - 514 840-48

VIDIS

Text: Benedikt Plass



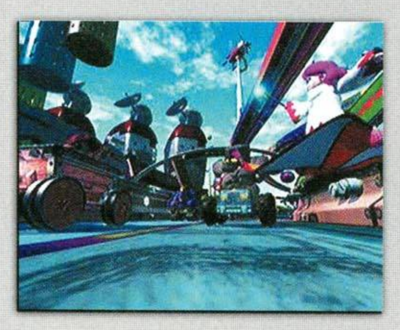
Chocobo Racing

Der Square-Kult in Japan und die Folgen: Nach dem Rollenspiel "Chocobo´s Mysterious Dungeon" (geht demnächst in die zweite Runde), haben die Rollenspiel-Spezialisten jetzt einen Fun-Racer rund um das knuffige Federtier veröffentlicht. Mit Erfolg: "Chocobo Racing" eroberte seit seiner Veröffentlichung Ende März die japanischen Software-Charts und belegt dort hartnäckig den dritten Platz. Wir wollten natürlich wissen, was hinter dem Rummel um den "Mario Kart"-Klon steckt.



"FINAL FANTASY"-RACING

Wir nehmen es gleich vorweg: "Chocobo Racing" ist kein "Super Mario Kart"-Killer – doch der Titel peilt auch eine andere Zielgruppe an: In Japan kennt den quietschig gelben Chocobo jedes Kind, in unseren Gefilden ist er hauptsächlich "Final Fantasy"-Fans bekannt (Stichwort: "Goldener Chocobo"). Die freuen sich besonders über den Nippon-Racer: Neben Namensgeber Chocobo trefft Ihr auf weitere Bekannte aus dem Square-Universum. Ihr wählt zu Beginn zwischen acht verschiedenen Charakteren aus: Dem kleinen Moogle, dem fetten Chocobo, dem schwarzen Magier oder dem finsteren Goblin. Square verschafften ihren Rollenspiel-Helden einen Auftritt als blitzschnelle Pistenjäger. Neben den Standard-Figuren gibt es außerdem zwei versteckte Charaktere: Bevor Ihr mit dem Drachen "Bahamuth" und "Final Fantasy VIII"-Hauptdarsteller Squall Leonhart über die "Chocobo"-Straßen brettert ,müßt Ihr den "Story Mode" zweimal erfolgreich absolvieren. Aufgrund der Sprachbarriere blieb uns Sinn und Zweck der Geschichte verborgen – klar ist nur, daß Ihr acht Diamanten sammeln müßt. Doch die bekommt Ihr nur, wenn Ihr in jedem Rennen triumphierend die Ziellinie passiert.



Die Story um die mysteriösen Kristalle wird mit einem bunten "Pop-Up"-Buch erzählt: Wer "Yoshi´s Story" auf dem N64 gespielt hat, kennt das Prinzip.

Apropos "Pop-Up": Die Grafik-Routine kämpft mit langsamem Bildaufbau, störenden Grafikfehlern und "Slow-Downs" – Technik-



■ Hier heizt Ihr mit dem fetten Chocobo durch Galbadia - "Final Fantasy VIII"-Spieler kennen das Städtchen.



■ Vom Schrumpf-Zauber erwischt: Für kurze Zeit seid Ihr winzig und lahm wie eine Schnecke - sehr zur Freude der Konkurrenz!



■ Der Story-Modus wird in unspektakulären Bildern weitererzählt - ohne Japanischkenntnisse erfahrt Ihr nichts über die Hintergrundgeschichte.





■ Der "Wing-Zauber" verleiht Flügel.

Puristen wenden sich von Squares Racer mit Grauen ab. Sony zeigt mit der Früh-Fassung seiner"Speed Freaks" (siehe Vorschau), daß der 32-Bitter viel mehr kann: Optisch sticht Funcoms Machwerk die Chocobo-Hatz schon jetzt deutlich aus. Das Strecken-Design der beiden Konkurrenten ist ebenfalls von Grund auf verschieden: Während Ihr die "Speed Freaks" über meist großzügig angelegte Kurse scheucht, schlängeln sich die "Chocobo Racing"-Charaktere vornehmlich durch enge Gassen und Schluchten. Bei der Steuerung sind wir gespaltener Meinung: Zwar ist die bei Squares Produkt kinderleicht und sehr präzise (vor allem analog) – aber bei Sonys Kart-Spektakel wird Euer fahrerisches Feingefühl intensiver gefordert. "Chocobo Racing" macht´s Euch da leichter: Prinzipiell fahrt Ihr mit Vollgas, lediglich in haarigen Kurven steigt Ihr auf die Bremse – simpel, aber trotzdem spaßig. Ein Vergleich fällt demnach schwer: Während "Speed Freaks" die moderne Interpretation des Fun-Racer-Königs "Super Mario Kart" ist, setzten die japanischen Entwickler voll auf das "Final Fantasy"-Ambiente - und kopieren die Qualitäte des 16-Bit-Vorbilds mit fast schon hemmungsloser Dreistigkeit. Anhänger der Square-Titel erkennen sofort die Musik aus den beliebten Rollenspielen wieder: Ob Melodien aus den "Final Fantasy VIII"-Kampfsequenzen oder Klang-Variationen des kultigen sechsten Teils (in Amerika unter dem Namen "Final Fantasy III" erschienen), der Fernost-Fan summt die vertrauten Stücke auf Anhieb mit.

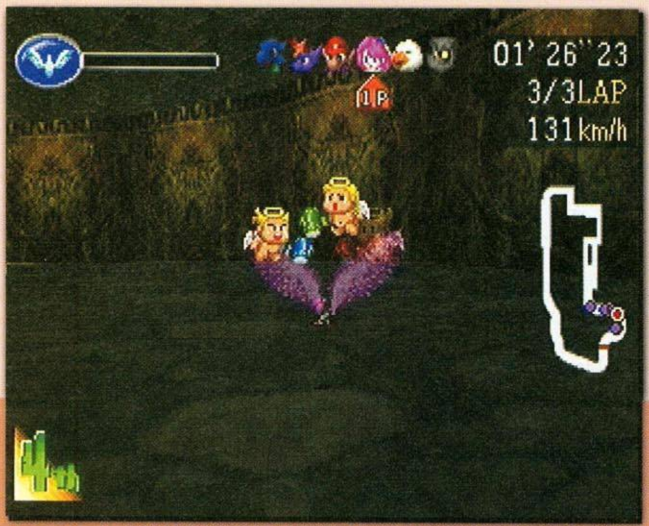
GROBEN TECHNISCHEN SCHWÄCHEN ZUM TROTZ: "CHOCOBO RACING" HAT SEIN GANZ EIGENES FLAIR.

CHOCOBO-CHALLENGE

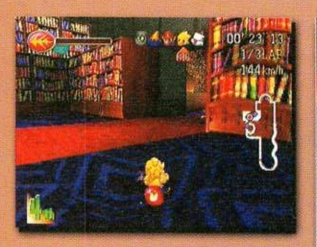
Die "Chocobo"-Piloten unterscheiden sich deutlich – und zwar in Fahrkünsten wie rollenden bzw. schwebenden Untersätzen. Der "Star" des Spiels ist der kleine Chocobo: Mit seinen Mini-Rollerblades prescht er über die Square-Pisten – dank solidem Handling, rasanter Beschleunigung und seiner Schnelligkeit ist das Rollenspiel-Küken der perfekte Allrounder. Auch Zusatz-Charakter Squall Leonhart ist erste Wahl: Er ist schnell und wendig, nur die Reifen seines Karts bieten zu wenig Bodenhaftung. In vielen Spielstunden lernt ihr Stärken und Schwächen des bunten Haufens kennen – unser Favorit ist der schwarze Magier auf seiner wendigen Wolke.

Ohne fiese Waffen und Extras traut sich kein Fun-Racer auf die Piste - auch "Chocobo Racing" macht da keine Ausnahme. Wie im Klassiker "Super Mario Kart" sind die begehrten Gimmicks bunt auf den Parcours verstreut – Square-typisch werden sie als Magie bezeichnet. Ob das obligatorische "Speed





■ Verflixt und zugenäht - Schon wieder geschrumpft!





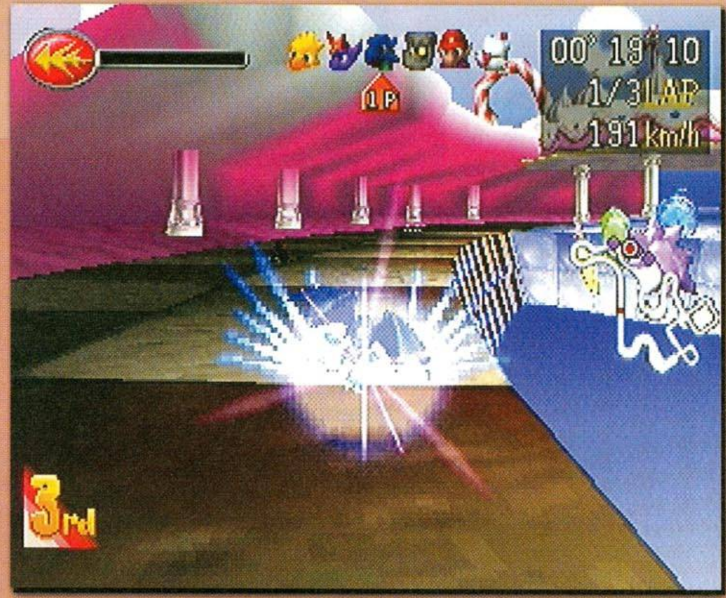
■ Achtung Lava: Hoffentlich verbrennt sich das dicke Federvieh hier nicht!



■ Golem hebt ab - Sprünge sind in "Chocobo Racing" keine Seltenheit.



■ Auf Bahamuts Heimstrecke müßt Ihr auf die gähnenden Abgründe achten.



■ Schnell wie ein geölter Blitz: Der Turbo beschleunigt Euch fünf Sekunden lang auf wahnwitzige Geschwindigkeiten.







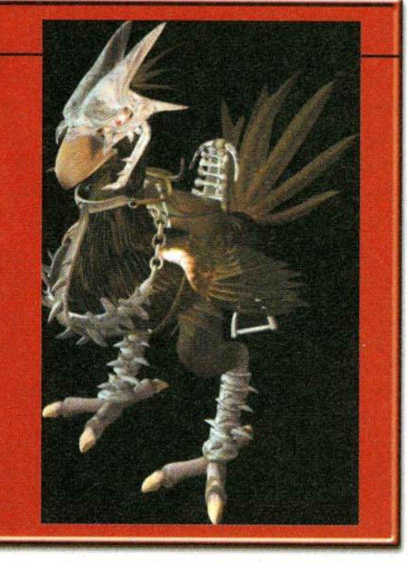
■ Nachdem Ihr den Story-Modus durchgespielt habt, erhaltet Ihr den Drachen Bahamut. Editiert nach Lust sowie Laune Farbe, Fähigkeiten und Name des Flug - und Fabeltiers. Übrigens: Habt Ihr den Story-Modus ein zweites Mal absolviert, wagt sich "FF VIII"-Protagonist Squall Leonhart auf die Chocobo-Piste!

Up" oder brutzelnder Feuerball, während des Rennens sammelt Ihr die nützlichen Helfer emsig ein. Im "Chocobo"-Zauberbuch stehen die fiesesten Sprüche: Verflucht Euch ein Gegener mit dem Todes-Spruch , beginnt ein Countdown (von zehn abwärts) - und läßt Euren Piloten bei Null explodieren. Ihr verliert einige wichtige Sekunden, und werdet im Regelfall von der gesamten Konkurrenz überholt – Ausnahme: Ihr rammt einen Widersacher und übertragt so den Fluch. Der Hobby-Hexenmeister kann aber noch viel mehr: Ob Donnerschlag, Blitzstrahl oder Feuersbrunst – Ihr dürft Eure Mitstreiter nach Gutdünken magisch malträtieren. Innovativ ist das Level-System: Ihr baut Eure magischen Attacken in drei Stufen aus – mit einem voll ausgebauten "Speed Up" rast Ihr der Konkurrenz davon.

Aber damit nicht genug: vor dem Rennen weist Ihr Eurem Kamikaze-Fahrer eine spezielle Fähigkeit zu. Die benutzt ihr beliebig oft – vorausgesetzt, der Energiebalken hat sich wieder aufgefüllt. Der Fähigkeiten-Fundus ist reichhaltig: Mit der Flug-Attacke könnt Ihr das Rennen fliegend bestreiten - besonders praktisch, wenn ein Widersacher gerade seinen klirrend kalten Eisregen auf Euch losgelassen hat. Weitere Nettigkeiten gefällig? Kein Pro-

WWW. Chocobo-Farm

Im Internet (wo sonst?) gibt´s die verrücktesten Sachen: Unter "www.thaaron.com" könnt Ihr einen Chocobo adoptieren. Sucht im Internet-Zoo den niedlichsten Piepmatz heraus, dann hegt und pflegt Ihr ihn in bester Tamagotchi-Manier. Die Seite enthält noch viele interessante Links zu anderen Web-Seiten (rund um Square und die Vogelzucht) – der Chocobo rast also auch gerne über die Datenautobahn. Ebenfalls im Internet zu lesen: Aufgrund einer BIOS-Abfrage (Basic Input Output System) läuft "Chocobo Racing" nur auf einer japanischen Konsole. Besitzer einer mit MOD-Chip "getunten" PlayStation schauen in die sprichwörtliche Röhre. Wer sich den Import-Spaß nicht entgehen lassen will, sucht im Internet nach den passenden Gamebuster - bzw. Xploder-Codes.





■ Den "Final Fantasy VIII"-Kurs schaltet Ihr im Story-Modus frei - allerdings müßt Ihr den vorher schon einmal absolviert haben.



■ Der schwarze Magier fliegt mit einer Wolke über die Fantasy-Strecken.





■ Der Multiplayer-Modus motiviert nur kurzfristig - alleine habt ihr deutlich mehr Spaß.



■ Der Kurs "Black Mansion" führt Euch in ein Spukschloß - und überrascht Euch mit fiesen Fallen.

blem: der "Mega Flare"- Anschlag trifft alle Widersacher auf einmal – und Ihr flitzt schadenfroh auf die "Pole Position" .

CHOCOBO-CHAMPIONSHIP

Für den "Grand Prix"-Modus stehen Euch acht Strecken zur Auswahl – selektiert vier Wunschkurse. Ihr erlebt den "Square-Grand Prix" in beliebigen Kurs-Kombinationen – Langweile kommt also nicht auf! Zu den acht Standard-Parcours gesellen sich zwei weitere: Wieder müßt Ihr den "Story Mode" zweimal bezwingen. Doch die Mühe lohnt sich: Neben "Bahamut´s Course" (und Drache Bahamuth) spielt Ihr die "Final Fantasy VIII"-Strecke samt Held Squall frei. Hier heizt Ihr durch das Städtchen Galbadia - und versucht, schwierige Kurvenpassagen zu meistern. Jede Strecke hat Ihr grafisches Thema: So ärgert Ihr im Geisterhaus schreckhafte Gespenster - und hütet Euch vor herunterfallenden Kisten. In den düsteren "Misuriru-Minen" gibt´s etliche Abkürzungen zu entdecken, und in "Hungry Land" bestaunt Ihr obskure Riesen- Lollys oder Lutschbonbons. Habt Ihr den "Grand Prix" zu Euren Gunsten entschieden, und haltet Ihr die "Chocobo"-Trophäe endlich in den Händen, gibt´s zur Belohnung einen kleinen Abspann (von Charakter zu Charakter unterschiedlich). Den schaut Ihr Euch nach Lust und Laune im "Film"-Menü an – dort könnt Ihr auch den "Story Mode"-Abspann bestaunen. Die FMV-Schnipsel sind von bestechender Qualität – wie von Square gewohnt.

Ist der "Grand Prix" keine Herausforderung mehr für Euch, geht Ihr entweder im "Time"-Modus auf Bestzeitenjagd oder vergnügt Euch im "Relay"-Rennen. Ihr bildet ein Team aus drei Charakteren und fahrt einen sportlichen Staffellauf – spielerisch sehr reizvoll, weil Ihr Euch Runde für Runde auf den jeweiligen Fahrer einstellen müßt.

Bleibt noch der Zwei-Spieler-Modus: Der kann auf keinen Fall mit Multi-Player-Perlen wie "Diddy Kong Racing" konkurrieren – die ohnehin schon schlichte Optik leidet unter Detailarmut und Spar-Auflösung. Auch will keine richtige Party-Stimmung aufkommen – da hatten wir mit den "Speed Freaks" deutlich fetzigere Redakteursduelle.

Doch groben technischen Schwächen zum Trotz: "Chocobo Racing" hat sein ganz eigenes Flair – Import-Freunde werden´s lieben oder hassen. ■



PlayStation

Genre:	Rennspiel	Anbieter:	Square
Spieleranzahl:	1-2	Entwickler	Square
Veröffentlichung:	Japan erhältl., US Sept.	Muster:	Import




Text: Fabian Döhla

F1-World Grand Prix 2

Die beiden ersten Weltmeisterschaftsrennen der diesjährigen Formel 1-Saison lassen in deutschen Lagern gemischte Gefühle aufkommen: Während sich der eine über die Erfolge der Silberpfeile aus Stuttgart freut, trauert die restliche Fangemeinde über die obligatorischen Ferrari-Probleme. Ob's langweilig wird? Wir wollen es nicht hoffen...

Nintendo beugt vorsichtshalber vor: Heimlich still und leise hat man den Simulations-Spezialisten von Paradigm (bekannt durch die "Pilotwings"-Serie) den Auftrag für ein runderneuertes Sequel zugeschustert. Die Gründe lassen sich nachvollziehen: Neben "Zelda" ist "F1-World Grand Prix" im Formel 1-Lager Deutschland der wichtigste Titel. Nach einer unspektakulären Ankündigung auf der diesjährigen Spielwarenmesse hat man den Nachfolger schon fertiggestellt. Wir machten uns für Euch auf den Weg nach Großostheim (natürlich stilecht im übermotorisierten Auto samt Momo-Lenkrad), um den 64-Bit-Boliden auf den Zahnkranz zu fühlen.

"F1-World Grand Prix 2" ist eine konsequente Weiterentwicklung des Erstlingswerks – am



■ 25. Juli Österreich, A1-Ring, Spielberg



■ 30. Mai Spanien, Circuit de Catalunya, Barcelona



■ 2. Mai San Marino, Autodromo Enzo Dino Ferrari, Imola



■ Gewohntes Bild: Der McLaren Mercedes startet aus der ersten Reihe - gleich geht's los!

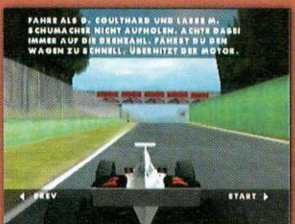


■ Hochbetrieb! Jetzt bloß nicht die Nerven verlieren









■ Spannende Szenarien für Zwischendurch: Bringt den am Motor lädierten Mercedes von David Coulthard sicher ins Ziel - und verteidigt dabei die Pole Position. Kein leichtes Unterfangen: Fahrt Ihr zu schnell, überhitzt der Motor. Seid Ihr dagegen zu langsam, zieht Schumi an Euch vorüber.

Die Geschwindigkeit wurde leicht angehoben, und der Nebel hat sich komplett aus dem Konsolenspeicher verzogen

ehesten mit den Folgeprodukten der EA-Sports-Serien vergleichbar. Das erste auffällige Update erscheint obligatorisch: Sämtliche Teams und Fahrer sind auf den neuesten Stand gebracht worden – nur Ausreißer Jaques Villeneuve ist wieder nicht mit an Bord. Ähnliches sind Videospieler aber bereits von Michael "Air" Jordans Lizenz-Eskapaden gewohnt. Wenn Ihr den Ex-Weltmeister aus Kanada unbedingt namentlich erwähnt sehen wollt, greift Ihr auf einen Editor zurück. Mit etwas Muse korrigiert Ihr das Ärgernis – oder Ihr editiert Euch selbst ins Mono-Coque.

Aber ob mit oder ohne Villeneuve – bevor der erste Auspuff röhrt, steht die Wahl der Spielmodi auf dem Programm. Das Schaurennen eignet sich optimal für eine kurze Spiel-Session. Nachdem Ihr Wetterbedingungen (von Hitzewelle bis zur Regenschlacht), Rundenzahl und Eure Startposition gewählt habt, startet Ihr ohne Qualifikation, Training oder Warm-Up sofort durch. Für erste Testrunden bietet sich dieser Modus besonders an – den kompletten Formel 1-Zirkus findet Ihr unter dem Punkt "Grand Prix". Schnell den Fahrer und das Team gewählt – womit auch schon ein Teil des Schwierigkeitsgrades definiert ist. Wer trotz Ferrari-PS dem Fahrerfeld chancenlos hinterhechelt, greift auf zahlreiche Hilfs-Optionen zurück. Tastenbelegung, Automatikschaltung, Spurkorrektur, Bremshilfe oder eine Bremsanzeige erleichtern den Einstieg, schmälern aber im Gegenzug auch Eure Freiheiten. Bei aktivierter Bremshilfe wird's nichts mit den richtig gewagten Manövern – das Programm steigt bei halsbrecherischen Geschwindigkeiten automatisch in die Eisen. Wenn's trotzdem mal kracht, hängen die Auswirkungen erneut wesentlich von Eurer Einstellwut ab. Steht der Schadens-Parameter auf "An", so haben Rempler und Ausflüge in die Streckenbegrenzung (neben Rumble-Pak-Vibration) fatale Folgen für den weiteren Rennverlauf. Wenn Euer Aussetzer glimpflich ausfällt, fliegen lediglich ein paar alte Begrenzungsreifen durch die Luft - in schlimmeren Fällen kann sich aber das eigene Vorderrad dazu gesellen. Solche Schäden nötigen Euch zum Boxenstop: Mit abgebrochenem Frontspoiler oder verzogener Spurstange sind Bestzeiten unmöglich – von einer präzisen Kontrolle über Euer Fahrzeug ganz zu schweigen. Habt Ihr das teure Spielzeug zu stark deformiert, können auch die emsigen Mechaniker nicht mehr helfen. Ihr seht die gelbe Flagge – das Rennen ist beendet. Wer nichts von Flaggen-schwenkenden Aufpassern hält, kann diese Option ebenfalls deaktivieren – wie die meisten anderen Einstellungen auch.



■ 1. August Deutschland, Hockenheimring, Hockenheim



■ 15. August Ungarn, Hungaroring, Mogyorod



■ 31. Oktober Japan, Suzuka International Circuit, Suzuka



■ 27. Juni Frankreich, Circuit de Nevers, Magny-Cours















■ Aufgepaßt! Studiert im Replay Eure Fahrfehler und macht's beim nächsten Mal besser



■ Auch die CPU-Konkurrenz macht Fehler - hier seht Ihr einen satten Verbremser



■ Einweisungen für Formel 1-Greenhorns. Jede Strecke wird Euch ausführlich vorgestellt.

FORMEL FANTASTIC

Doch lassen wir das kaltverformte Metall einmal außen vor: Wer eine komplette Saison fahren will, sollte ausreichend Freizeit in petto haben. Im Training macht Ihr Euch nach und nach mit den Kursen vertraut und tüftelt nebenher am Setup Eures Wagens herum. Die Reifenwahl ist dabei das kleinste Problem – auf die Wettervorhersage ist meist Verlaß. Schwieriger wird's bei der Einstellung von Abtrieb, Radaufhängung oder Lenkung. Das Resultat Eurer Bemühungen seht Ihr nach einer Probefahrt – die neuen Telemetrie-Daten geben Auskunft über Sinn oder Unsinn Eures Abstimmungs-Triebs, Verbesserungen lassen sich (ebenso wie Rekorde) auf dem modulinternen Speicher verewigen. Habt Ihr das Training gemeistert, geht's im Qualifying um die virtuelle Wurst – nur wer Strecke und Wagen kennt, startet an der Spitze des hochkarätig besetzten Feldes.

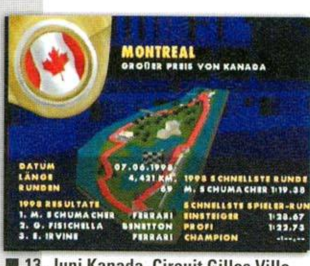
Das Renngeschehen ist stark an das Prequel angelegt – realistisch, aber keineswegs Spielspaß-hemmend übertrieben. Einen einmaligen Ausflug in die Bande verzeiht das Programm großzügig, der damit verbundene Zeitverlust wird schon eher zum Problem. Schafft Ihr's aufgrund zahlreicher Fahrfehler und falscher Wagenabstimmung nicht auf's Treppchen, gibt's folglich auch keinen Zuwachs auf dem Punktekonto – der Erfolgsdruck beim nächsten Rennen wächst.

GENAU WIE IM TV

Als Besonderes Schmankerl für rennsportbegeisterte N64-Besitzer hat Paradigm einen kurzweiligen Szenario-Mode auf das 128Mbit –Modul gepackt. Ihr könnt 16 Situationen aus der letzten Formel-1-Saison nachspielen. Einmal müßt Ihr den überhitzten Mercedes-Motor von David Coulthard schonend über die Ziellinie bringen, ein anderes Mal kämpft Ihr in der Rolle von Mika Häkkinen gegen eine defekte Bremsanlage. Neben den "irgendwas ist mal wieder kaputt"-Szenarios stehen auch taktische Aufgaben auf dem Plan. Haltet Michael "Schumi" Schumacher als Eddie Irvine den Rücken frei, indem Ihr das Verfolgerfeld im Sinne des Teamgeists geschickt ausbremst. Seid Ihr in 15 Diszi-



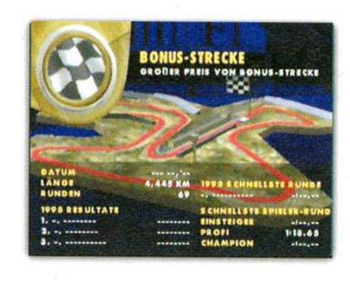
■ 16. Mai Monaco, Circuit de Monaco, Monte Carlo



■ 13. Juni Kanada, Circuit Gilles Villeneuve, Montreal



■ 11. April Brasilien, Autodromo Carlos Pace, Sao Paulo





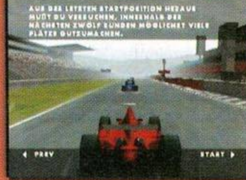
■ No risk - no fun? Michael Schumacher fährt wie immer am äußersten Limit



■ Immer wieder sehenswert: Die Tunnelpassage auf dem Stadtkurs von Monaco







■ Ob Ihr es besser macht? Den spannenden Saison-Höhepunkt des letzten Jahres könnt Ihr detailgetreu nachspielen. Nach Schumachers Fehlstart beim GP in Japan müßt Ihr vom letzten Platz aus eine Aufholjagd sondergleichen starten. Wer auch dieses Szenario meistert, kann sich getrost Profi nennen.

info Alternativen

F1-World Grand Prix
(Nintendo, N64)

Der Vorgänger ließ das Potential der Serie bereits erahnen. Ansprechende Optik, Original-Lizenz und schmucke Präsentation beendeten die Zeit der neidischen Blicke auf Sonys PlayStation. Leider hapert's bei der Steuerung – nur mit einem Lenkrad lassen sich die PS-Flitzer halbwegs anständig über die Kurse der 97'er Saison steuern.

Racing Simulation 2
(UBI Soft, PS, N64, DC)

Gutes Spiel – aber leider keine FIA-Lizenz! In der fun.generation 5/99 haben wir Ubi Softs Interpretation des harten Rennsports getestet und für gut befunden. Größte Kritik war tatsächlich die fehlende Original-Lizenz – der Editor ermöglicht nur halbherzige Korrekturen. Die Fassung für das Nintendo 64 hat unsere Deadline knapp verpaßt – einen Test gibt's deshalb leider erst nächsten Monat. In diesem Heft findet Ihr einen ausführlichen Blick auf die japanische Dreamcast-Fassung.

Formel 1 98
(Psygnosis, PS)

Der dritte Teil der populären Rennspielserie genießt einen zweifelhaften Ruf - und hat sich nicht zuletzt aufgrund des Alternativen-Mangels sehr gut verkauft. Grobe Patzer im Spiel-Design und technische Macken stimmen nachdenklich – wollen wir wirklich ein "Formel 1 99"? Inzwischen besitzt auch Electronic Arts die teure FIA-Lizenz. Mal abwarten, was der Spiele-Gigant daraus macht.

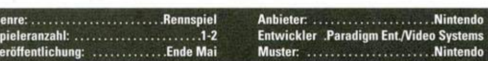
plinen erfolgreich, lockt das "ultimative Szenario". Am Steuer von Schumachers Ferrari müßt Ihr nach der Neustart-Panne von Suzuka das komplette Feld von hinten aufrollen – wahrlich kein leichtes Unterfangen. Bei sämtlichen vorgegebenen Situationen hat man sich übrigens penibel an die Original-Geschehnisse gehalten – aufmerksame Fernseh-Gucker freuen sich.

Technik-Puristen kommen auch auf Ihre Kosten: Zwar läuft "F1-World Grand Prix 2" noch immer in der Standard-Auflösung – dafür gibt's aber weder einschneidende Grafikfehler, noch übermäßige Ruckeleinlagen. Das Expansion Pak-Logo auf der Packung sollte Euch nicht täuschen – mit installierter Speichererweiterung gibt's zwar deutlich längerer Replays (vergleichbar mit Acclaims "NFL Quarterback Club") aber keine höhere Auflösung. Die Geschwindigkeit wurde dafür leicht angehoben, und der Nebel hat sich komplett aus dem Konsolenspeicher verzogen – sehr schön! Selbst im aufwendig gestalteten Monaco – die Härteprüfung für jede Grafik-Engine - konnten wir keine Probleme ausmachen. Ebenfalls verbessert: Den CPU-Piloten spendierte man eine ordentliche Portion Digi-Hirn. Klebt Ihr lange genug am Heck eines Wagens, wird der Pilot nervös – Fahrfehler sind die Folge. Auch untereinander wird um die besten Plätze gerangelt. Anstatt stur auf der zugeteilten Position zu verharren, werdet Ihr immer wieder Zeuge von harten Duellen – und zieht als lachender Dritter an den beiden Streithähnen vorbei.

Das Gros des Fein-Tunings floß dennoch in die Steuerung – dem dicksten Manko des Vorgängers. Inzwischen lassen sich die Rennwagen auch mit dem Standard-Pad gut auf dem Asphalt halten, Ihr benötigt also nicht mehr zwingend ein Lenkrad. Ein zweites Pad erscheint uns sinnvoller – dank Split-Screen-Darstellung dürft Ihr auch mit einem Freund Gummi geben. Allerdings braust Ihr alleine über die Rundkurse – die Computer-Widersacher verharren in der Programm-Garage. ■ ***Die Meinung unserer Redakteure findet Ihr auf den Seiten 62 bis 63.***







Genre:	Rennspiel	Anbieter:	Nintendo
Spieleranzahl:	1-2	Entwickler	Paradigm Ent./Video Systems
Veröffentlichung:	Ende Mai	Muster:	Nintendo






MARO

VIDEOSPIELE

WWW.MARO-GMBH.COM



UMTAUSCH WEGEN NICHTGEFALLEN IST GENERELL AUSGESCHLOSSEN.

BEI ANNAHME-VERWEIGERUNG BERECHNEN WIR PAUSCHAL 20,- DM.

LIEFERUNG SOLANGE VORRAT REICHT.

LADENPREISE KÖNNEN ABWEICHEN.

KOMPLETTE LISTE ALLER FIGUREN UND MERCHANDISE PRODUKTEN IM INTERNET UNTER www.maro-gmbh.com

LAGERWAREN WERDEN NOCH AM TAGE DER BESTELLUNG VERSCHICKT.

IMPORTED DVD VIDEOS

Titel	Preis
Armageddon Dir Cut	soon
Deep Impact	69,90 DM
Phantoms	69,90 DM
The Big Hit	69,90 DM
Out of Sight	69,90 DM
Jacky Chans Who iam	69,90 DM
Ronin	69,90 DM
Carpenters Vampires	69,90 DM
Legionaire	69,90 DM
Fatal Fury Motion P.	69,90 DM
Cube	69,90 DM
Snake Eyes	69,90 DM
Urban Legends	69,90 DM
Trueman Show	69,90 DM
He got Game	69,90 DM
Rounders	69,90 DM
South Park 1-4 je	59,90 DM

Titel	Preis
Blade	69,90 DM
Rush Hour	69,90 DM
Soldier	59,90 DM
Tekken Motion P.	69,90 DM
Slums of Bev. Hills	69,90 DM
Futuresports	69,90 DM
Antz	69,90 DM
Ever after Cinderella ...	69,90 DM
I know ... last summer	69,90 DM
Meet Joe black	69,90 DM
Dragonballz Arrival	69,90 DM
Pleasantville	69,90 DM
American Hist. X	69,90 DM
Siege	soon
A Bugs life	soon

Andere auf Anfrage ...

DTS DVD's
The ultimate In Sound

Titel	Preis
Dantes Peak	79,90 DM
Waterworld	79,90 DM
Daylight	79,90 DM
The Jackal	79,90 DM
Dragonheart	79,90 DM
Born on 4th July	79,90 DM
Dance with wolves	79,90 DM
Shadow	79,90 DM

Komplette Liste aller lieferbaren DVD'S finden Sie auf unserer Homepage www.maro-gmbh.com

VIDEOGAMES FOR PSX, NEO GEO, NG POCKET & DREAMCAST

DREAMCAST

Artikel	Preis
Dreamcast hk	699,90 DM
Dreamcast jp	729,90 DM
VMS Memory Card	79,90 DM
Joypad	89,90 DM
Joystick	179,90 DM
PAL Converter	79,90 DM
SVHS Kabel	89,90 DM
Evolution	169,90 DM
Virtua Fighter 3 tb	159,90 DM
Sega Rally 2	149,90 DM



Artikel	Preis
Pen Pen	99,90 DM
Power Stone	149,90 DM
Godzilla	99,90 DM
Incoming	169,90 DM
Blue Stinger	149,90 DM
Geistforce	169,90 DM
Sonic Adventures	169,90 DM
Sengoku	79,90 DM
Seventh Cross	99,90 DM
Tetris	139,90 DM

NEO GEO CD

Artikel	Preis
NEO GEO CD Pal	469,90 DM
Joypad	69,90 DM
Antennenkabel	49,90 DM
RGB Kabel	39,90 DM
Agressors of d. Kombat	19,90 DM
Basball Stars	39,90 DM
Double Dragon	49,90 DM
Fatal Fury Real Bout2	99,90 DM
Galaxy Fight	29,90 DM
King of Monsters 2	19,90 DM
King of Fighters 95	39,90 DM
King of Fighters 98	119,90 DM
Last Blade	79,90 DM



Artikel	Preis
Mah Jong Story	19,90 DM
Metal Slug 2	139,90 DM
Ninja Combat	29,90 DM
Puzzled	49,90 DM
Riding Hero	29,90 DM
Soccer Brawl	19,90 DM
Savage Reign	29,90 DM
Super Sidekicks 3	39,90 DM
Super Baseball 2020	19,90 DM
Super Spy	19,90 DM
World Heroes Perfect	29,90 DM

SONY PLAYSTATION

Artikel	Preis
Sony Playstation Dual Shock Pakage	249,90 DM
Antennenkabel	29,90 DM
Controller	29,90 DM
Controller Dual Shock	59,90 DM
Memory Card	29,90 DM
RGB Kabel	29,90 DM
Abes Exodus	89,90 DM
Breath of Fire 3	99,90 DM
Blaze 'n 'Blade	99,90 DM
Bust A Move 4	79,90 DM
Crash Bandicoot 3	99,90 DM
Driver	109,90 DM
F1 Racing Sim. 2	79,90 DM
FIFA Soccer 99	99,90 DM
Grandstream Saga	99,90 DM
KKND 2 Krossfire	99,90 DM
L. of Kain Soulreaver	109,90 DM
Metal Gear Solid incl. Silent Hill Demo	99,90 DM
Metal Gear Solid Premium Pack	159,90 DM
Need for Speed 4	99,90 DM
NFL Extreme	99,90 DM
Premiere Manager 99	99,90 DM
Popoulos	89,90 DM
Ridge Racer TYPE 4	99,90 DM
Running Wild	89,90 DM
Wild Arms	99,90 DM

NEO GEO POCKET

Artikel	Preis
NEO GEO Pocket	109,90 DM
King of Fighters 98	69,90 DM
Samurai Shodown	69,90 DM
Neo Geo Cup 98	69,90 DM
Pocket Tennis	69,90 DM
Baseball Star	69,90 DM
Puzzled	69,90 DM





ALIEN 4
JE FIGUR 39,90



S-P-E-C-I-A-L-P-A-C-K-A-G-E

METAL GEAR SOLID PREMIUM PACK
(T-SHIRT, MARKE, SOUNDTRACK & SPIEL)
+ 1 MGS ACTION FIGUR NACH WAHL

179,90 DM

Stuttgart — MARO VIDEOSPIELE
Marienstr. 23
70173 Stuttgart
Tel. 0711 221 422
Fax 0711 221 425

Ulm — MARO VIDEOSPIELE
Zeitblomstr. 31
88073 Ulm
Tel. 0731 6020 755
Fax 0731 6020 756

Spaichingen — MARO VIDEOSPIELE
Obere Wiesen 1
beim Grosso
78549 Spaichingen
Tel. 07424 503 763

Reutlingen — MARO VIDEOSPIELE
Karlstr. 1
72764 Reutlingen
Tel. 07121 320 014
Fax 07121 320 045

ACHTUNG! WIR SIND UMGEZOGEN
MIT NOCH MEHR AUSWAHL AUF ÜBER 250m²

Erlangen — MARO VIDEOSPIELE
Göthestr. 32
91054 Erlangen
Tel. 09131 816 880
Fax 09131 816 881

Baden Baden — MARO VIDEOSPIELE
Büttenstr. 4
76530 Baden Baden
Tel. 07221 381 30
Fax 07221 335 68

Ludwigsburg — MARO VIDEOSPIELE
Solitudestr. 3
71638 Ludwigsburg
Tel. 07141 902 242

Nürnberg



Glogauer Str. 30/98
Frankencenter
90473 Nürnberg
Tel. 0911 800 2886

Hamburg



Mundburger
Damm 54
22087 Hamburg
Tel. 040 255 663

ACTION FIGURES

NINA & XIANDU JE 19,90



TEKKEN 3
JE FIGUR 39,90



AKTE X
JE SET 39,90



NEU



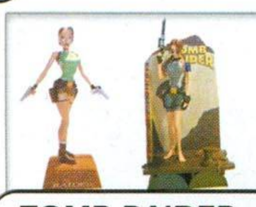
WING COMMANDER
JE FIGUR 24,90



KISS T. EDITION
JE FIGUR 39,90



RESIDENT EVIL
JE SET 19,90



TOMB RAIDER
99,90 69,90



METAL GEAR S.
JE 39,90

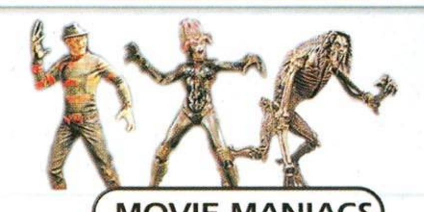


C. BANDICOOT
JE 39,90



NEU

COURSE OF SPAWN
JE FIGUR 39,90



MOVIE MANIACS
JE 39,90





NEU

MARVEL HEROES
JE SET 39,90

DVD
VIDEOS

GAMEBOY

NINTENDO 64

PLAYSTATION

NEO GEO CD

NEO GEO

NEO GEO
POCKET

SATURN

DREAMCAST



JASON
DELUXE
99,90 DM



JASON
39,90 DM



MICHAEL
MYERS
79,90 DM



SPAWN
CYBER VIOLATOR
79,90 DM



HORROR
L.FACE MASKE
79,90 DM



SCREAM 2
MASKE
39,90 DM



VADER
HELM
149,90 DM



BOBA FETT
HELM
149,90 DM



EMPEROR
MASKE
129,90 DM



EWOK
MASKE
129,90 DM



STORMTROOPER
HELM
149,90 DM



TUSKEN RAIDER
MASKE
119,90 DM



YODA MASKE
129,90 DM



FREDDY MASKE
99,90 DM



SCREAM ANZUG
99,90 DM



SPAWN ANZUG
99,90 DM

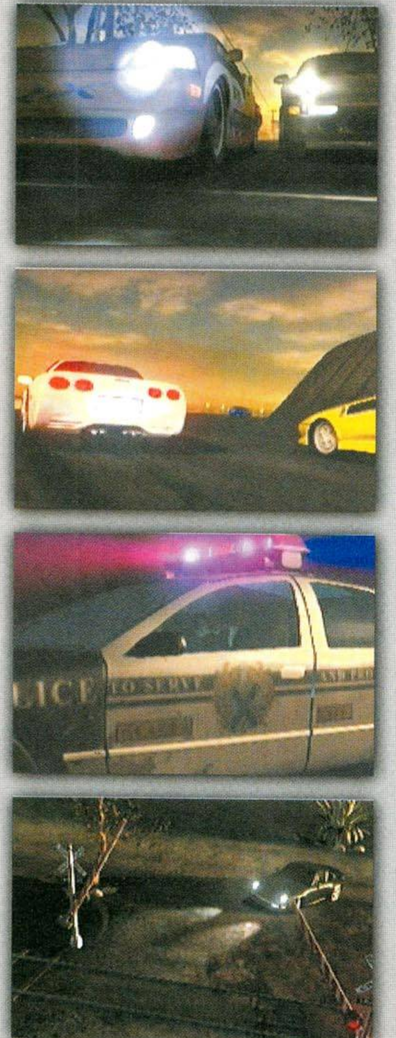


HANDSCHUH
49,90

VERSAND HOTLINE
(Mo.-Fr. 10 - 18 Uhr)

07151 956 46 46

Text: Benedikt Plass



Need for Speed - Brennender Asphalt

Vor einem Jahr präsentierte Electronic Arts der Racing-Gemeinde "Need for Speed III: Hot Pursuit". Der dritte Teil der Asphalt-Hatz verwöhnte Euch mit tadelloser Spielbarkeit und zahlreichen Modi, vor allem die innovative Verfolgungsjagd zog viele Genre-Fans in ihren Bann. Jetzt ist der Nachfolger mit dem Namens-Anhängsel "Brennender Asphalt" erschienen –auf eine weitere Durchnumerierung der Rennspiel-Reihe haben die Kanadier verzichtet. Ganz im Sinne des Titels hat fun.generation die "Need for Speed"-Straßen zum Glühen gebracht und Edelkarossen inspiziert.

SCHÖNER, SCHNELLER, BESSER?

Electronic Arts hatte schon immer ein Herz für Fahrer TÜV-gefährdeter Klapper-Kisten: Alle, die daheim nur einen rostigen Golf in der Garage stehen haben, dürfen mit der "Need for Speed"-Reihe in den teuersten und schnellsten Autos der Welt die Pistensau rauslassen – Fernseher und PlayStation vorausgesetzt. Das Angebot an schnittigen Sportwagen kann sich wirklich sehen lassen. Electronic Arts hat sich nicht lumpen lassen, und wartet erneut mit Originallizenzen auf: So kommt die Edelschmiede Mercedes mit dem Traumschlitten Roadster SLK 230 und dem 600 PS-Monster CLK-GTR daher, Porsche schickt seinen 911 Turbo ins Rennen und Lamborghini hat den "teuflischen" Diablo SV in Petto. Wer alle Wagen freigespielt hat, parkt bis zu 19 Luxusboliden in seiner Garage – aber bis Ihr soweit seid, vergeht jede Menge Zeit.

Erspielt werden die fahrbaren Untersätze im Turnier- oder Spezialrenn-Modus: Als verheißungsvolles Rennfahrer-Talent brettert Ihr mit sengenden Reifen durch Wald und Flur. Die Teilnahme an einem Cup setzt ein spezielles Automodell voraus – und manchmal eine deftige Startgebühr noch dazu: So starten beim "Roadster-Cup" nur die Sonntagskutschen BMW Z3 und der Mercedes SLK 230 durch, die "GT Super Cars Series" bleibt den hochmotorisierten Kolbenfressern vom Typ Mc Laren GTR und



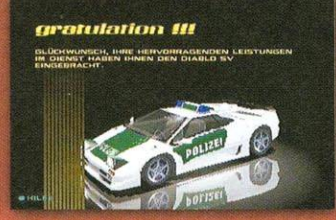
■ Im Zwei-Spieler-Modus ist die Grafikgeschwindigkeit akzeptabel - jedoch ist die Optik etwas pixelig.



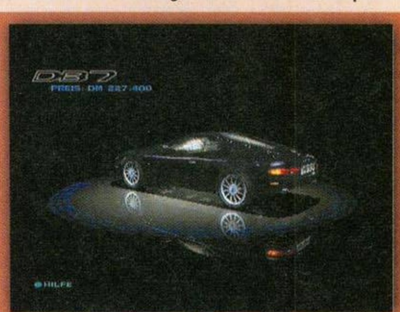
■ Mit einem aufgemotzten M5 macht das Fahren gleich nochmal soviel Spaß.





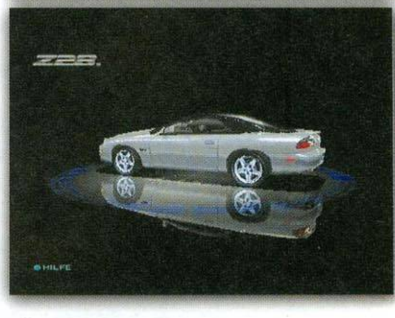


■ Als treuer Gesetzeshüter lehrt Ihr notorischen Bleifüßen das Fürchten - zur Belohnung dürfen die Raser in den Bau. Nach jeweils zehn verhafteten Temposündern werdet Ihr mit einem neuen Dienstfahrzeug belohnt: Der Polizei-Porsche ist der Traum eines jeden Wachtmeisters, und der Lamborghini ist auch nicht zu verachten!









Mercedes CLK-GTR vorbehalten. Zu Beginn Eurer Karriere ist das Budget noch stark eingeschränkt: Ihr bleibt also im Rahmen des finanziell Machbaren – und geht zunächst mit "bescheidenem" Roadster-Modell an den Pistenstart. In einem Feld von sechs Bleifüßen kämpft Ihr um die Pole-Position – Entlohnung und Hostessen-Kuß gibt's nach dem Rennen. Wieviel Ihr verdient, verrät Eure Plazierung: Je weiter Ihr vorne liegt, desto lauter klingelt die Kasse. Wer clever ist, verpraßt das Preisgeld nicht an der Bar, sondern motzt damit sein Vehikel auf – drei "Tuning"-Stufen machen aus Euren Schlittten breit bereifte und tief gelegte Renn-Öfen.

Hier liegt allerdings auch schon der Hund begraben: Während die Konsolen-Konkurrenz mit einem "nackten" Wagen noch eine echte Herausforderung ist, fahrt Ihr mit einem hochgerüsteten Stufe-3-Boliden meistens als Sieger über die Ziellinie.

Nach einem Turnier-Triumph hagelt´s reichlich Kies, und Ihr stockt erst einmal Euren Fahrzeug-Fundus auf – zwingende Vorraussetzung, um am nächsthöheren Cup teilzunehmen. 14 Polygon-Pokale wollen in Eurem Trophäen-Schrank glänzen: Hier verschafft Ihr Euch auch den Überblick über bereits gewonnene Meisterschaften.

POLIZEI-PARANOIA

Über fehlende Langzeitmotivation braucht Ihr Euch keine Sorgen zu machen: Neben den Turnieren wartet eine heiße Verfolgungsjagd auf Euch. Wie in "Need for Speed 3" piesackt Ihr als notorische Temposünder die Polizei, und flüchtet mit halsbrecherischer Geschwindigkeit.

Ein ganzes Revier von Gesetzeshütern ist hinter Euch her: Habt Ihr einen der lästigen Verfolger abgehängt, wartet hinter einer Biegung garantiert der nächste.

Euer Ziel ist klar: Laßt euch auf keinen Fall erwischen – sonst prasselt es eine deftige Geldbuße. Hat Euch

WWW. internet

Unter "http://www.needforspeed.com" findet der "Need for Speed"- Fan Alles über sein Lieblingsspiel. Wer schon immer wissen wollte, warum die 3DO-Version des ersten Teils in Fachkreisen so beliebt ist, oder einfach sein fachliches Know-How aufmöbeln will, dem sei diese Web-Seite ans Herz gelegt.

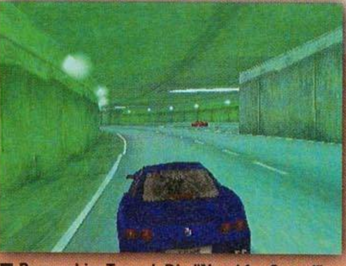
"WER EINFACH SEINEN SPAß HABEN WILL, IST BEI DEM TITEL AN DER RICHTIGEN ADRESSE."



■ Bei regennasser Fahrbahn ist Vorsicht angebracht - allzuschnell kommt Euer Bolide ins Rutschen.



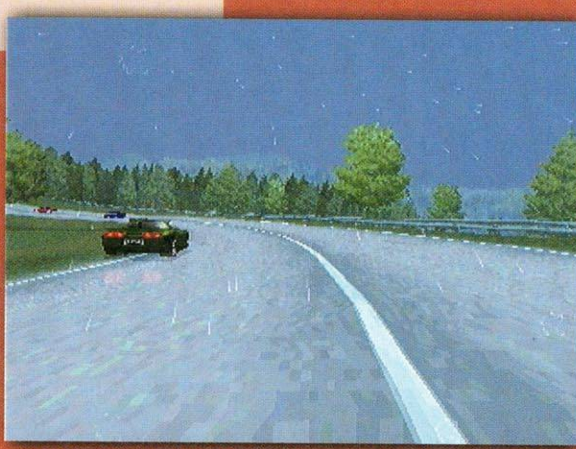
■ Beim Durchrasen des Waldabschnitts lauscht Ihr authentischem Vogelgezwitscher.



■ Rummel im Tunnel: Die "Need for Speed"-Strecken sind sehr abwechslungsreich.



■ Ab und an gabelt sich die Strecke: links oder rechts, das ist hier die Frage!



■Am besten spielt sich das Rennspektakel in der Ego-Perspektive - auf ein Cockpit samt Lenkrad müßt Ihr allerdings verzichten.













der lange Arm des Gesetzes bereits zum zweitenmal am Schlawittchen, heißt´s "Game Over".

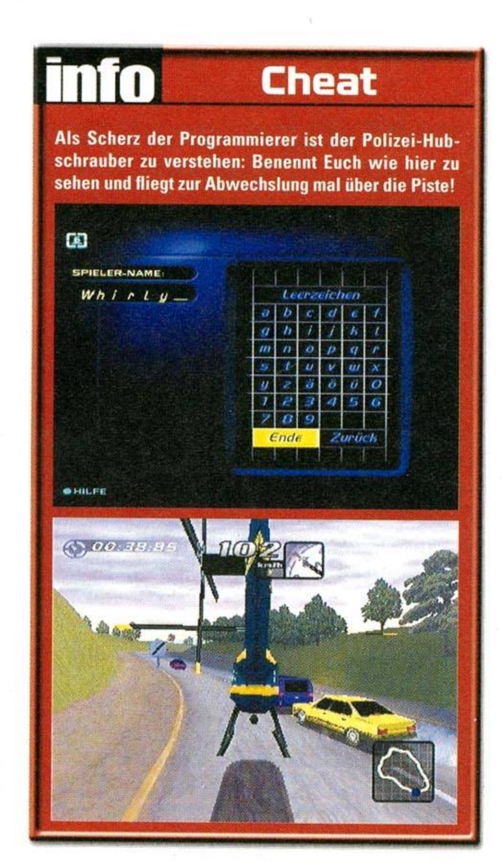
Ihr könnt aber auch den Spieß umdrehen und selbst in die Rolle eines Polizisten schlüpfen: Das heitere "Fang-Mich-Spiel" eröffnet völlig neue Dimensionen und sorgt für heiße Hetzjagden.

Über den (übrigens ziemlich authentischen) Polizeifunk bleibt Ihr ständig auf dem Laufenden, auch die aktuelle Position des Flüchtigen erfahrt Ihr hier. Jetzt müßt Ihr Euch nur noch an's Heck des Verkehrsrowdys hängen, noch einmal kräftig auf's Gas drücken und ihm den Weg verstellen. Via Tastendruck erteilt ihr Euren Kollegen Instruktionen: Fordert Verstärkung an oder empfehlt den Aufbau einer Blockade! Der Funk trägt viel zur Atmosphäre bei - Ihr fühlt Euch wie in einem Road-Movie. Habt Ihr zehn Sünder hinter Schloß und Riegel gebracht, stiftet Euch das Polizeipräsidium ein neues Dienstfahrzeug: Mit dem Polypen-Porsche ist die Jagd nach Freizeit-Schumis die reinste Freude!

Drei Schwierigkeitsgrade sorgen dafür, daß sowohl Nachwuchs-Bulle als auch Hobby-Raser auf ihre Kosten kommen. Apropos Hobby-Raser: Selbst wenn man sich ganz gesittet verhält und mit gemächlichen 90 km/h über die "Need for Speed"-Straßen tuckert, wird im Polizeifunk nach dem "rasenden Porsche" gefahndet - und flugs werdet Ihr verfolgt. Hier haben sich die Entwickler wohl vertan: Limit-Übertretung mit 90 km/h? So scharf ist nicht einmal der amerikanische Gesetzeshüter.

MEMORY-MANIA

Wollt Ihr einem Freund so richtig einheizen, dann fordert ihn im "High Stakes"-Modus zum Duell heraus. Der Clou bei der Sache: Habt Ihr dem Großmaul seine fahrerischen Grenzen auf-

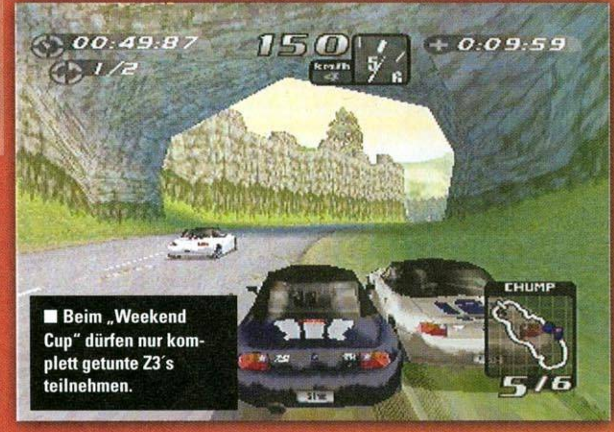




■ Ihr überholt mit Vollgas einen Zug - kein Problem mit dem richtigen Untersatz!



■ Die Strecke „Dolphin Cove" verläuft an einer malerischen Küste entlang.



■ Beim „Weekend Cup" dürfen nur komplett getunte Z3's teilnehmen.





gezeigt, wird sein liebevoll gehegtes Auto von der Memory Card verbannt und im Gegenzug auf Eure kopiert. Hochspannung während des Rennens ist demnach garantiert – wer gibt schon gerne seinen wertvollen Ferrari F50 an den Kumpel ab?

Neben all den Modi und motivationssteigernden Bonus-Karren ist die Frage nach der Spielbarkeit die wichtigste. Und da hat "Brennender Asphalt" eine Menge zu bieten: Problemlos steuert Ihr die Nobelkarossen über die abwechslungsreichen Kurse, auch Genre-Neulinge laufen schnell zu fahrerischer Höchstform auf. Woran das liegt? Vor allem an der eingängigen und sehr direkten Steuerung - die schreit geradezu nach spektakulären Kurven-Drifts.

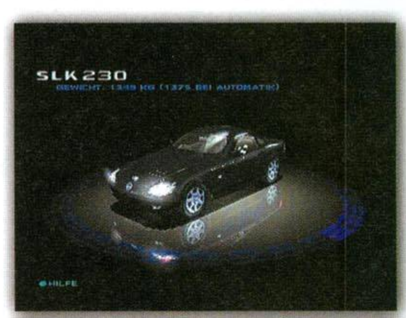
Simulations-Fetischisten bemängeln allerdings das unrealistische Fahrverhalten – doch wer einfach seinen Spaß haben will und keinen Wert auf eine authentische Wagen-Physik legt, ist bei dem Titel an der richtigen Adresse. Gelungen ist die Dual Shock-Unterstützung: Ihr stellt den Schüttel – und Rüttelgrad nach Belieben ein: In der höchsten Rumble-Stufe spürt Ihr die kleinste Unebenheit - oft könnt Ihr das Pad kaum noch bändigen.

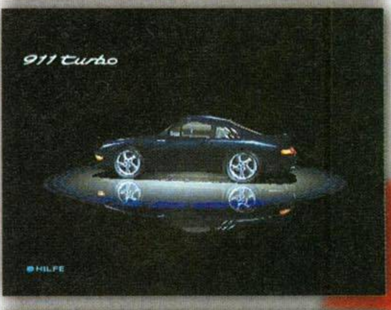
Grafisch erwartet Euch keine Revolution : Ihr schlittert in der Standard-Auflösung über den "brennenden Asphalt". Ab und an stockt die Grafik-Routine – doch die überzeugende Spielbarkeit macht dieses Manko mehr als wett. Die zehn Strecken führen Euch durch aller Herren Länder, darunter auch die USA, Schottland und Deutschland – je nach Cup genießt Ihr den Ausflug bei Regen, Schnee oder Sternenhimmel.

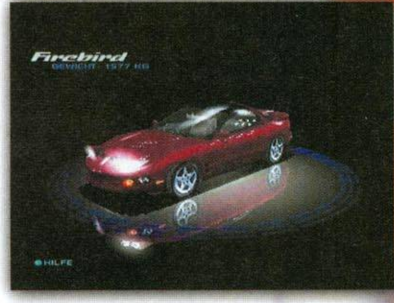
Für die Soundeffekte und Musik haben die Entwickler einen Videospiel-Grammy verdient: Nicht nur, daß der Titel in Dolby-Surround abgemischt wurde, auch die Motorengeräusche überzeugen: Kein Wagen klingt wie der andere, geübte Ohren erkennen das Röhren eines Porsche 911 mit geschlossenen Augen.

Techno-Jünger freuen sich besonders: Aktuelle Acts wie "Junkie XL" unterstützen den Titel mit treibenden Drum´n Bass-Tracks – mit aufgedrehtem Surround-System verwandelt Ihr die Zocker-Bude in einen "Need for Speed"-Rave. Erwähnenswert ist auch das Engagement von Egon Hoegen, Sprecher der TV-Verkehrsreihe "Der siebte Sinn". Der Auto-Spezialist informiert Euch akribisch über alle Details der "Need for Speed"-Kutschen: Ob PS-Anzahl, Hubraumgröße, Höchstgeschwindigkeit oder Erscheinungsjahr, der gute Mann macht aus dem Auto-Laien einen Fachmann.

"Need for Speed – Brennender Asphalt" ist ein ebenso kurzweiliger wie auch langfristig motivierender Titel. Wollt ihr unkomplizierte und abwechslungsreiche Straßen-Action, sollt Ihr die EA-Flitzer nicht an Euch vorbeirasen lassen. ■ ***Die Meinung unserer Redakteure findet Ihr auf den Seiten 62 bis 63.***









Genre:	Rennspiel	Anbieter:	Electronic Arts
Spieleranzahl:	1-2	Entwickler	Electronic Arts Kanada
Veröffentlichung:	Erhältlich	Muster:	Electronic Arts





Text: Andreas Ulrich

Warzone 2100

Der 3. November 2095 ist ein schwarzer Tag für die Menschheit: Das mit atomaren Waffen bestückte Raketenabwehr-System wurde sabotiert, und feuert seine todbringende Fracht in Richtung Erde. Innerhalb weniger Stunden suchte alle Großstädte das gleiche Schicksal heim: Die totale Vernichtung. Es folgte zuerst der Fallout, dann der lange atomare Winter. Nur wenige überlebten die Katastrophe, die als „Kollaps" in die Geschichte eingehen sollte. Von unserer Kultur ist nicht viel übriggeblieben. Die Menschen verbünden sich in kleinen Gruppen und ziehen, Nomaden gleich, über die Einöde des verwüsteten Planeten. Nicht nur das kulturelle und wirtschaftliche Erbe ist verloren, schlimmer ist der plötzliche Schwund an technischem Know-how. Verlassene Städte und zerbombte Industriegebiete bergen Überreste der ausgerotteten Zivilisation, aber das Wissen um deren Funktion scheint für immer verloren. Trotzdem gibt man nicht auf: Auf den Ruinen wird eine neue Zivilisation erbaut - zunächst noch kleine Gemeinden, die von dem leben, was sie aus den traurigen Resten der Vergangenheit retten konnten. Schlauer sind sie aber nicht geworden: Die Nachfrage an Waffentechnologie ist riesig, zwischen den Stämmen entbrennt ein Wettlauf um die Sicherung der größten Feuerkraft.

„Warzone 2100" ist der neue Echtzeitstrategie-Knüller aus dem Hause Eidos. Während PC-Kommandeure mit Genre-Vertretern förmlich erschlagen werden, ist „Warzone 2100" ein rettender Anker für den verdurstenden Konsolen-Strategen. Denn außer „Command & Conquer", „Warcraft" und „KKND" hat es bislang kein PC-Highlight auf die PlayStation geschafft.

EIN NEUER ANFANG

Ihr startet Eure Feldherren-Karriere in der verwüsteten Welt des Jahres 2100. Euer Klan ist bereits wieder auf einem erträglichen technischen Niveau: Häuser und Fabrikbau, sowie Funk- und Radartechnik haben bereits wieder Einzug in den militärischen Alltag gehalten. Eure Klanführer sind gierig auf neue Technik und wollen mittels Gen-Forschung ihre Machtbasis weiter ausbauen. Mitsamt den Euch unterstellten Offizieren werdet Ihr in einen Truppentransporter verfrachtet und im ehemaligen Arizona ausgesetzt. Eure Mission: Findet Informationen über die „Synaptischen Verbindungen" und bergt die in der Wüste vermuteten Artefakte.

Eure Ausgangsbasis ist bescheiden: Vom zentralen Kommandoturm aus koordiniert Ihr die Truppeneinsätze, ein Kraftwerk liefert die

warzone 2100

Der 3. November 2095 ist ein schwarzer Tag für die Menschheit: Das mit atomaren Waffen bestückte Raketenabwehr-System wurde sabotiert, und feuert seine todbringende Fracht in Richtung Erde. Innerhalb weniger Stunden suchte alle Großstädte das gleiche Schicksal heim: Die totale Vernichtung. Es folgte zuerst der Fallout, dann der lange atomare Winter. Nur wenige überlebten die Katastrophe, die als „Kollaps" in die Geschichte eingehen sollte. Von unserer Kultur ist nicht viel übriggeblieben. Die Menschen verbünden sich in kleinen Gruppen und ziehen, Nomaden gleich, über die Einöde des verwüsteten Planeten. Nicht nur das kulturelle und wirtschaftliche Erbe ist verloren, schlimmer ist der plötzliche Schwund an technischem Know-how. Verlassene Städte und zerbombte Industriegebiete bergen Überreste der ausgerotteten Zivilisation, aber das Wissen um deren Funktion scheint für immer verloren. Trotzdem gibt man nicht auf: Auf den Ruinen wird eine neue Zivilisation erbaut - zunächst noch kleine Gemeinden, die von dem leben, was sie aus den traurigen Resten der Vergangenheit retten konnten. Schlauer sind sie aber nicht geworden: Die Nachfrage an Waffentechnologie ist riesig, zwischen den Stämmen entbrennt ein Wettlauf um die Sicherung der größten Feuerkraft.

„Warzone 2100" ist der neue Echtzeitstrategie-Knüller aus dem Hause Eidos. Während PC-Kommandeure mit Genre-Vertretern förmlich erschlagen werden, ist „Warzone 2100" ein rettender Anker für den verdurstenden Konsolen-Strategen. Denn außer „Command & Conquer", „Warcraft" und „KKND" hat es bislang kein PC-Highlight auf die PlayStation geschafft.

EIN NEUER ANFANG

Ihr startet Eure Feldherren-Karriere in der verwüsteten Welt des Jahres 2100. Euer Klan ist bereits wieder auf einem erträglichen technischen Niveau: Häuser und Fabrikbau, sowie Funk- und Radartechnik haben bereits wieder Einzug in den militärischen Alltag gehalten. Eure Klanführer sind gierig auf neue Technik und wollen mittels Gen-Forschung ihre Machtbasis weiter ausbauen. Mitsamt den Euch unterstellten Offizieren werdet Ihr in einen Truppentransporter verfrachtet und im ehemaligen Arizona ausgesetzt. Eure Mission: Findet Informationen über die „Synaptischen Verbindungen" und bergt die in der Wüste vermuteten Artefakte.

Eure Ausgangsbasis ist bescheiden: Vom zentralen Kommandoturm aus koordiniert Ihr die Truppeneinsätze, ein Kraftwerk liefert die



Im Forschungsmenü beauftragt Ihr Wissenschaftler mit neuen Entdeckungen.



Die Panzergruppe bricht in das „New Paradigm"-Fort ein.



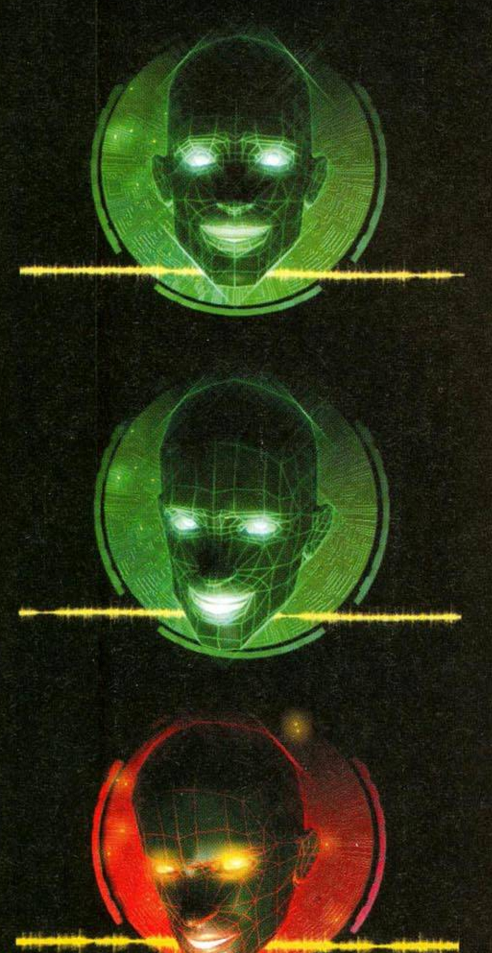
Mit einer grellen Explosion verschwinden feindliche Fabrikhallen von der Bildfläche.



Die Spannung steigt: Was dieses Relikt wohl bewirken wird?



Die Perspektive darf auf einen Panzer umgestellt werden, den Ihr selber steuert.



nötige Energie. Betrieben wird der Generator mit Erdöl, ihr solltet Euch das schwarze Gold also sichern, wann immer Ihr es findet. Dazu wählt Ihr aus dem Spielmenü eine Bau-Einheit und gebt Anweisung, einen Bohrturm aus dem Boden zu stampfen. Das geplante Bauwerk erscheint transparent auf der Karte, dann dürft Ihr es - übrigens nur an sinnvoller Position - aufstellen. Schiebt den Bohrturm auf den Öl-See und schließt den Auftrag mit einem Druck auf den X-Button ab. Der Laster setzt sich in Bewegung und beginnt am Zielort mit dem Aufbau der gewählten Einrichtung. Technisch hochmodern werden die Bauwerke nicht in schweißtreibender Handarbeit von Euren Männern errichtet, sondern mit einer Strahlentechnik auf den Boden gebeamt. Ist der Bohrturm fertig, beginnt er sofort mit der Förderung des lebenswichtigen Rohstoffs. Um den Abtransport braucht Ihr Euch nicht zu sorgen: Weder Pipeline noch Tanklastwagen sind nötig, um die fossilen Brennstoffe zum Kraftwerk zu befördern. Sobald die Quelle angezapft ist, steigt am unteren Bildschirmrand die Vorratsleiste an. Ob Bauwerk, Forschung oder Fahrzeuge - alle Projekte lassen Euer Energiereservoir schrumpfen. Das nächste Bauvorhaben ist eine Fabrikhalle: Steht die Fabrikationsstätte, beginnt Ihr sofort mit der Produktion militärischer Einheiten.

BASTELSTUNDE FÜR MILITÄRS

Die Fahrzeugkonstruktion ist der besondere Clou an „Warzone 2100". Statt aus einer wachsenden, festen Liste die gewünschten mobilen Einheiten auszuwählen, schicken Euch die Entwickler ans Reißbrett. Fahr- und Flugzeuge bestehen aus Rumpf, Antrieb und Turm. Je nachdem, welche Artefakte bereits geborgen und erforscht wurden, stehen Euch verschiedene Auswahlmöglichkeiten zur Verfügung. Die Baugruppen variieren den konstruierten Panzer in Geschwindigkeit, Panzerung und Feuerkraft - leider werden die Biester mit verbesserten Werten auch immer teurer. Ihr startet mit dem schmalen Viper-Rumpf, an den Ihr lediglich Räder schrauben könnt. Wenn ein neuer Konstruktions-Wagen entstehen soll, pflanzt Ihr Maschinengewehr oder Bauwerkzeug auf das Vehikel.

Schon in den ersten Feldzügen erobert Ihr neue Technologien. Die werden vom Feind meist erbittert verteidigt. Ist der Gegner in die Flucht geschlagen, sackt Ihr die zurückgelassenen Container ein. Um Euch die erbeutete

„DER EINSATZ VON 3D-TECHNIK IN EINEM ECHTZEITSTRATEGIESPIEL IST VOLL GELUNGEN."



■ Höher liegende Ziele sind für Eure Kanonen kein Problem.



■ Die „New Paradigm"-Fabrik kann leider nicht übernommen werden - also weg damit!



■ Gut Ausgebaut: Drei Fabrikmodule beschleunigen die Arbeit.



■ Sofortiger Rückzug, oder die Panzer sind verloren.



■ Im Baumenü ordert Ihr Wachtürme, Fabrikhallen oder Reparaturstationen.

„Die Fahrzeugkonstruktion ist der besondere Clou an „Warzone 2100".

Technik zu Nutze zu machen, muß eine Forschungsstation eingerichtet werden. Die Wissenschaftler analysieren das gefundene Gerät und entwickeln nach eingehendem Studium des Artefakts neue Basteloptionen. Panzer bekommen einen Kettenantrieb, eine robustere Schutzschicht und Mörser oder Raketenabschußrampen aufgesetzt. Die Anzahl der verschiedenen Kombinationsmöglichkeiten ist überwältigend. So überwältigend, daß der Versuch, das komplette Angebot spielerisch auszutesten, von vornherein zum Scheitern verurteilt ist. Schon nach den ersten fünf Missionen stehen drei Rümpfe, drei Antriebssysteme und (je nach gefundenen Artefakten) mindestens sechs Waffen zur Wahl. Daraus ergeben sich schon zu diesem frühen Zeitpunkt zahllose Kombinationen - viel Spaß beim Ausrechnen. Aber nicht nur Eure Rüstungsindustrie profitiert von den Eroberungen des Militärs, auch den Bautrupps erschließen sich ungeahnte Optionen. Aber erst nach der Rekonstruktion des Betonmisch-Rezepts könnt Ihre Eure Erfolge auch angemessen absichern: mit Mauern, Bunkern und Geschütztürmen gegen die Attacken feindlicher Granaten.

WACHSENDES KARTENMATERIAL

Während Ihr bei „Warcraft" und Co. in jeder Mission von Neuem mit dem Aufbau einer Basis und dem Erforschen des Territoriums beginnt, bleiben Euch die „Warzone 2100" Errungenschaften über die ganze Kampagne erhalten. Das bedeutet: Ihr müßt beim Aufbau Eurer Zentrale sorgfältig und überlegt vorgehen, taktische Fehler bei der Planung können sich auch später noch bitter rächen.

Das Spielfeld wird nach jedem Level erweitert: Entweder erhaltet Ihr Zutritt zu neuen Gebieten, neben den von Euch besetzten Landstrichen, oder Ihr karrt ausgewählte Truppenteile mit einem fliegenden Transporter zum nächsten Einsatz. Aufgaben, die besonders heikel sind, denn mit rettendem Nachschub dürft Ihr nicht rechnen. Damit Ihr das innovative „Dark Future-Szenario" auch aus jeder Perspektive erleben könnt, haben die Entwickler den Schritt in die dritte Dimension getan - für das auf dem PC mitunter ziemlich ausgereizte Genre nicht alltäglich. Zum ersten mal kommandiert Ihr die Truppen durch eine in Echtzeit berechnete 3D-Kulisse. Der Ansatz ist voll gelungen: Via Tastenkombinationen dreht und zoomt Ihr die Kamera in den gewünschten Blickwinkel - nichts bleibt Euch verborgen. Die aufwendige Technik drückt allerdings ziemlich auf die PlayStation- Performance: Tummeln sich hunderte von Einheiten auf der Karte, dann leidet die Bildwiederholrate merklich. Aber gelegentliche Ruckeleinlagen hin oder her - die „Pumpkin Studios"

info Alternativen

Command & Conquer 1&2 (PlayStation, Westwood)



Das legendäre Echtzeitstrategie-Gemetzel aus dem Hause Westwood hat zwar schon einigen Staub angesetzt, gehört aber dennoch zu den Spitzenreitern im Genre. Die Schlachten zwischen GDI und NOD sollten in keiner Sammlung fehlen. Auch wenn sich in Deutschland nur Roboter die Birne verbeulen, garantiert „Command & Conquer" maximalen Spielspaß. Viele unterschiedliche Einheiten, ein cleverer CPU-Gegner und ein mitreißender Soundtrack haben sowohl PlayStation- als auch PC-Spieler überzeugt. Die Grafik ist zweidimensional, aber liebevoll gezeichnet und animiert. Im Gegensatz zu „Warzone 2100" dürft Ihr wählen, mit welcher Partei Ihr in den Krieg zieht.

KKND-Krossfire (PlayStation, Infogrames)



„KKND Krossfire" kann nicht mit der Konkurrenz mithalten. Zu unflexibel ist das Spieldesign, zu wenig Abwechslung wird geboten. Nur durch Austesten der gegnerischen Schwächen kommt Ihr zum Ziel. Selbst akribisch entwickelte Taktiken haben wenig Aussicht auf Erfolg. Nur wer dem vom Entwickler vorgegebenen Lösungsweg auf die Spur kommt, hat eine Chance auf Erfolg. Einzigartig ist der Zweispieler-Modus mit Split-Screen - diese Option bietet Euch kein anderes Echtzeitstrategiespiel.

Warcraft 2 (PlayStation, Electronic Arts)



Keinen Bock auf Panzer und Laserwummen? Fantasy-Fans ziehen in „Warcraft 2" an der Seite von Menschen, Orks und Elfen in die blutige Schlacht um Azeroth. Ritter, Bogenschützen und Magier finden sich in Eurer Streitmacht. Arbeiter hacken den Wald ab und verarbeiten das Holz zu Hütten, Steinschleudern oder Holzwällen. „Warcraft 2" ist eine willkommene Abwechslung vom vornehmlich Science-Fiction-inspirierten Konkurrenzmarkt. Witzige Erfindungen wie die Aufklärungsflieger und der Barkassenkampf auf hoher See bieten jede Menge Abwechslung. Der erste Teil der Mittelalter-Schlacht ist leider nie auf Konsole erschienen.



■ Nicht schon wieder: Der Feind bekommt abermals Nachschub aus der Luft.



■ Versucht nicht mit der Brechstange durch die Vordertür ins feindliche Camp zu gelangen. Oft gibt es einen weniger aufreibenden Schleichweg.



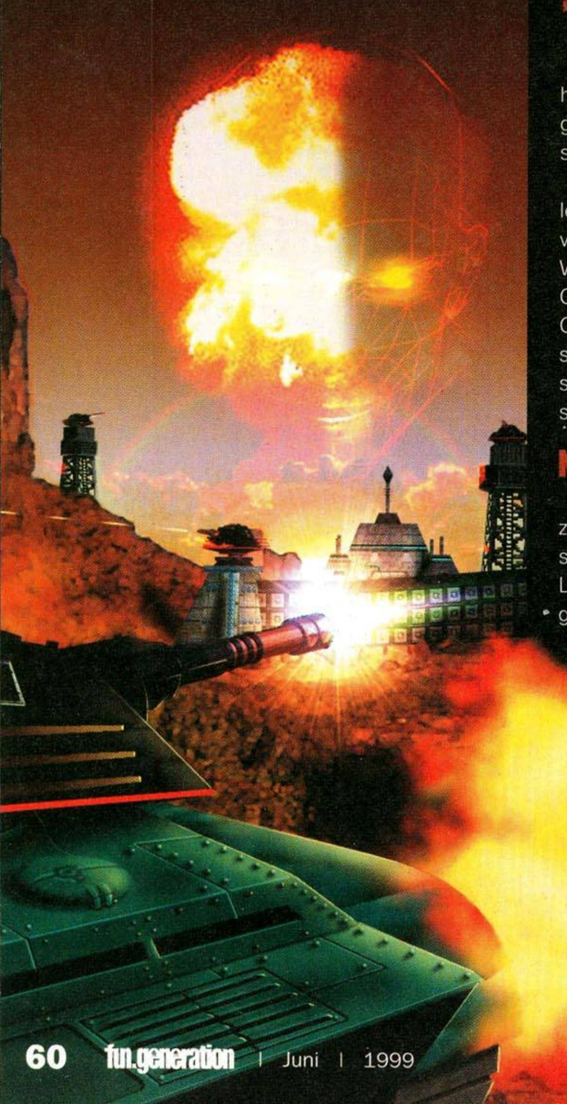
■ Mit dem Feuerwehrwagen können Euch die Scavengers nicht beeindrucken.



■ Erwischt es eine Eurer Einheiten, spürt Ihr das an einem sanften Rumbeln im Joypad.



■ Im Konstruktionsbildschirm setzt Ihr die Fahrzeugkomponenten zusammen.



„Warzone 2100 ist keine leichte Kost"

haben eine gelungene Kulisse auf den Schirm gezaubert: Das Gelände ist trotz geometrischen Polygon-Unterbaus schön rundlich.

Unerforschtes Terrain ist unter einer dunklen Wolke verborgen - dem bei Genre-Eingeweihten fast schon sprichwörtlichen „Fog of War": Erst wenn einer Eurer Aufklärer in das Gebiet eindringt, lichtet sich der Nebel. Im Gegenzug schlagen die Radartürme in verschiedenen Leistungsklassen Alarm, wenn sich ein feindlicher Konvoy in Bewegung setzt.

NEUE FEINDE TRETEN AUF

Während Eure ersten selbstgebauten Panzer durch die braune Einöde Arizonas rasseln, stoßen sie nur auf geringen Widerstand. Lediglich einige herumstreunende „Scavengers" eröffnen ohne Warnung das Feuer. Die „Scavengers" sind eine kleine Bande von schlecht organisierten Banditen, die für neue Waffen auch die schmutzigsten Jobs erledigen. Aber sie sind unterdurchschnittlich ausgestattet, ihr Fuhrpark verfügt lediglich über wieder flott gemachte Feuerwehrautos, Schulbusse und Walzen. Selbst für einen kleinen Trupp aus Euren Reihen stellen die Schmalspurgauner keine ernste Gefahr dar. So sind die ersten Level schnell gelöst, neue Technologien eingesackt und Erdöl literweise gebunkert. Schnell wird klar, daß diese Level nur der Eingewöhnung dienen: Jetzt trefft Ihr nämlich auf einen mächtigeren Gegner, das „New Paradigm". Dieser hochentwickelte Clan sieht Euer Eindringen in sein Gebiet überhaupt nicht gerne, und reagiert sofort mit einem militärischen Gegenschlag. Zusammen mit den „Scavengerns" versuchen sie, Euch aus ihrem Territorium zu vertreiben. Mit einem Schlag werden Eure Kompanien von riesigen Panzerverbänden und stark gepanzerten Stellungen unter Feuer genommen - eine völlig neue Situation entsteht. Ihr könnt Euch nie über die Stärke des Gegners sicher sein. Kaum ist ein Panzerverband zersprengt, schon landet ein weiterer Transporter und spuckt die nächste Angriffswelle aus. Wie sich herausstellt, ist das „New Paradigm" ebenfalls auf der Jagd nach verschollenen Artefakten. Unglücklicherweise sind sie ebenfalls hinter der „Technik der synaptischen Verbindung" her - Kampfhandlungen sind unausweichlich. Euren wahren Gegner erkennt Ihr fast zu spät: Hinter dem „New Paradigm" steht die künstliche Intelligenz „Nexus". Der fiese Virus ist für den vernichtenden Atomschlag auf die Erde verantwortlich, und jetzt



■ Die Abzeichen neben Euren Einheiten zeigen, wie erfahren die Panzer-Fahrer sind. Einheiten, die lange überleben, werden immer besser.



■ Erledigt erst alle Geschütztürme von außen, bevor Ihr Euch in das Innere des Lagers wagt.



■ Im zweiten Szenario übernehmt Ihr ein voll ausgebautes Lager.



■ Gleich zu Beginn der zweiten Kampagne rollt eine große Panzerfront auf Eure Basis zu.



■ Während Ihr den Ölturm zerstört, bemüht sich der Gegner verzweifelt, den Schaden zu reparieren.



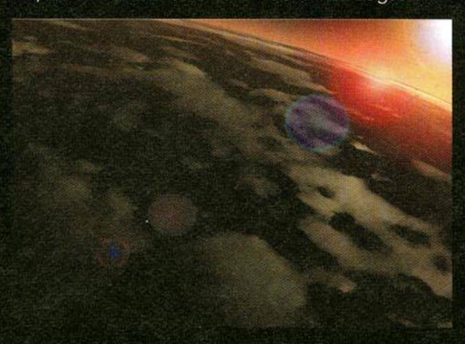
will er mit Hilfe der „synaptischen Verbindungen" die Macht über die Menschheit endgültig an sich reißen.

Mit allen Mitteln entreißt Ihr dem „New Paradigm" das mächtige Know-how, und werdet prompt mit effektiven neuen Einheiten belohnt. Erst mit den „synaptischen Verbindungen" könnt Ihr jetzt auch Cyborg-Soldaten zum Leben erwecken. Im Baumenü findet Ihr einen neuen Fabriktyp: Einmal errichtet, beginnt der mit der Produktion mächtiger Techno-Kämpfer.

GENERAL AM JOYPAD

Die Kriegsführung läßt sich mit dem Joypad gut bewerkstelligen: Einzelne Panzer oder Cyborgs aktiviert Ihr, indem Ihr sie mit dem Cursor anklickt. Um einen Trupp zusammenzustellen, zieht Ihr einen Rahmen um die gewünschte Gruppe. Haltet R1 gedrückt, um über das Spielfeld zu scrollen und markiert mit dem Cursor den Zielpunkt für die Truppen. Jedem Fahrzeug könnt Ihr eine individuelle Verhaltensorder mit auf den Weg geben: Soll das Geschwader bis zum bitteren Ende kämpfen oder bei schwerem Schaden zur Reparatureinheit der Basis zurückkehren? Sollen Kettenfahrzeuge in einem taktisch wichtigen Canyon die Stellung halten oder selbständig Angreifer verfolgen? Es ist an Euch, die richtige Entscheidung zu treffen.

Ein schmaler grüner Balken unter der Einheit gibt Aufschluß über deren Zustand. Ist eine mobiles Reparaturfahrzeug in der Kolonne, dann schweißen Eure Techniker sogar im



dichtesten Kampfgetümmel die durchlöcherte Panzerung wieder zusammen. Ein zweiter, weißer Balken klärt Euch über die Einsatzbereitschaft des gewählten Geschützes auf. Maschinengewehre feuern grundsätzlich bis die Rohre qualmen, eine Haubitze dagegen braucht bis zur Feuerbereitschaft einige (manchmal kostbare) Sekunden.

Aber mit taktischem Scharmützel allein ist es noch lange nicht getan: Während der Konfrontation tickt ein Timer. Je nach Niveau der Mission, wird Euch eine entsprechend lange bzw. kurze Frist gesetzt, um die Feinde in die Flucht zu schlagen oder ein vermisstes Einsatzteam zu evakuieren. Schafft Ihr es nicht, die Mission im gesetzten Limit zu erledigen, werdet Ihr mit einem kurzen „Mission verloren"-Video ins Hauptmenü zurückversetzt. Abspeichern dürft Ihr nämlich erst nach jedem abgeschlossenen Auftrag.

„Warzone 2100" ist keine leichte Kost. Selbst im einfachen Schwierigkeitsgrad wird es ab der sechsten Mission knifflig. Nur mit viel Geduld weist Ihr den Gegner in seine Schranken. Da gehen schon mal einige Stunden verloren - vor allem dann, wenn der Einsatz kurz vor dem Primärziel wegen abgelaufenen Zeitlimits abgebrochen wird. Aber trotzdem bleibt „Warzone 2100" immer motivierend, frustrierende Momente sind im spannenden Kampfgetümmel des nächsten Versuchs schnell vergessen und vergeben. ■





Genre: ....Echtzeitstrategie
Spieleranzahl: 1
Veröffentlichung: ....Mai '99

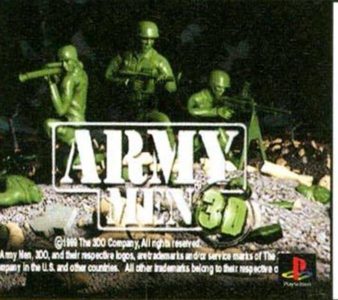
Anbieter: ....Eidos
Entwickler ....Pumpkin Studios
Muster: ....Eidos





wertungs.

10 Punkte = Höchstwertung

Spiel	au – andreas.ulrich		bp – benedikt.plass	
 **Army Men 3D** Seite: 036-040	Die TAN-Plastiktruppen setzen Euch gewaltig zu, gleichzeitig auch dem Spielspaß. Der hohe Schwierigkeitsgrad läßt einigen Frust aufkommen, besonders da nach jedem Ableben der Level wieder neu befriedet werden muß. Die flotte Grafik begeistert nur selten: Es wird zu wenig Abwechslung geboten, Special-Effects gibt's kaum zu bestaunen. Ein solides Action-Strategical mit sympathischen Helden.	6	Und nochmal Krieg: Die kleinen Plastiksoldaten schlummern wohl heute noch in unserem Vorgarten - die PlayStation-CD kann zum Glück nicht so leicht verloren gehen. Dafür erwischt's den Spielspaß: Trotz sauberer Technik ist nach ein paar Stunden die Luft raus. Nur der spaßige Zwei-Spieler-Modus lockt hin und wieder vor den Bildschirm. Militante PlayStation-User riskieren einen Blick - einen gewissen Charme kann man den "Army Men 3D" nämlich trotzdem nicht absprechen.	 6
 **Chocobo Racing** Seite: 042-045			Ich gestehe: Ich bin dem Chocobo-Charme erlegen. O.K., gerade optisch ist Squares Fun-Racer stark verbesserungswürdig und nervt mit "ploppendem" Bildschirmaufbau sowie pixeligen Flächen. Doch dafür sind die Kurse abwechslungsreich und vermitteln das typische Square-Flair - mir gefällt das japanophile Ambiente. Die eingängige Analog-Steuerung beherrsche ich mittlerweile im Schlaf, deshalb mein Tip: Chocobo-Verrückte und Nippon-Nostalgiker greifen zu - allen anderen machen einen großen Bogen um den Import-Titel.	8
 **F1-World Grand Prix 2** Seite: 046-049	Für "F1-World Grand 2" wurde kein Testmuster bereitgestellt, stattdessen mußte Kollege Döhla zu Anbieter Nintendo reisen und sich vor Ort ein Bild machen - deshalb findet Ihr ausnahmsweise nur ein Statement in der Tabelle.		Für "F1-World Grand 2" wurde kein Testmuster bereitgestellt, stattdessen mußte Kollege Döhla zu Anbieter Nintendo reisen und sich vor Ort ein Bild machen - deshalb findet Ihr ausnahmsweise nur ein Statement in der Tabelle.	
 **Need for Speed 4** Seite: 052-055			Der neuste "Need for Speed"-Teil begeistert mich vor allem aufgrund der überragenden Spielbarkeit. Da kann ich die technischen Schwächen verschmerzen - die Grafik ist trotz Slow-Downs und niedriger Auflösung sehenswert. Auch der geniale Soundtrack passt optimal zur Electronic-Arts Raserei - die treibenden Rhythmen reißen mich jedesmal auf's Neue mit. Fans der Vorgänger und schneller Sportwagen greifen zu - frei nach dem Motto: Gib Gas - hab' Spaß!	9
 **Warzone 2100** Seite: 056-061	Endlich wieder Echtzeitstrategie für die PlayStation. "Warzone 2100" begeistert mit 3D-Grafik und einer nie dagewesenen Einheitenvielfalt. Trotz des knackigen Schwierigkeitsgrades bleibt die Motivation erhalten. Lediglich die Szenario-Optik ist mit ständigen Grau- und Brauntönen langweilig geworden - was den Spielspaß aber nicht mindert. "Warzone 2100" ist ein Muß für alle Konsolen-Strategen!	9	Der Begriff Echtzeit-Strategie ruft bei mir immer allerlei Streß-Symptone hervor. Trotz anfänglicher Skepsis hat's mit dann aber doch Spaß gemacht. Einheiten konstruieren und dann in die virtuelle Schlacht schicken - intelligent und kurzweilig! Weniger schön: Trotz toller Technik nervt die monotone Grafik-Kulisse - sehen Schlachtfelder wirklich derart langweilig aus? Ein wichtiger Tip zum Schluß: Die Winz-Fahrzeuge erfordern ein RGB-Kabel - ansonsten kommt's zu Mißverständnissen.	9

forum

dj daniel.johannes

fd fabian.döhla

rb robert.bannert



Da ich meine Plastiksoldaten inzwischen meinem kleinen Neffen vererbt habe, kommt mir die Versoftung des Themas gerade recht. Allein wird's aufgrund langweiliger Grafik und eintönigem Gameplay recht schnell bieder. Dafür "kickt" der Zwei-Spieler-Modus. Die Flaggenjagd ist äußerst motivierend - endlose Schlachten sorgen für Spannung und unflätige Wortgefechte. Ob sich der Import-Kauf lohnt? Wohl nur für Fans der Thematik - der Rest der PlayStation-Gemeinde verpaßt nichts Essentielles.



Puh! In der jetzigen Situation kann man froh sein, daß lediglich Plastik-Soldaten über den Bildschirm hampeln. Von diesem Aspekt abgesehen, halten sich Stärken und Schwächen nahezu die Waage. Technisch gibt's wenig Anlaß zur Kritik: Das Geplänkel bleibt immer flott und gut spielbar. Der Grafik-Stil verdient jedoch eine Schelte - Monotonie wird von den "Army Men 3D" neu definiert. Der spaßige Zwei-Spieler-Modus rettet das Söldner-Spektakel vor dem Wertungsabsturz.



Wem jetzt die putzigen Render-Marines aus Pixars "Toy Story" einfallen, der denkt schnell um: "Army Men 3D" ist ein reinrassiges Kriegs-Szenario, die Spielzeugkulisse erfüllt lediglich die nötige Alibi-Funktion. Handgraneten werfen, in Deckung hechten und feindliche Plastik-Männiken mit der MG in dreidimensionale Einzelteile zerlegen: ein Mordsspaß – und jugendfrei außerdem. Leider ist nach den ersten paar Stunden Schluß mit lustig: Ein Szenario sieht aus wie das andere, weder akustisch noch optisch wird viel Abwechslung geboten. Hinzu kommt der hohe Frustfaktor: Einmal verspielt, müßt Ihr den ganzen Einsatz noch einmal durchstehen. Frechheit!



Die putzigen Chocobos hätte Square lieber in der gewohnten Umgebung belassen sollen. Der Rennspiel-Ausflug des Nippon-Hühnchens wirkt vor allem technisch unausgegoren. Im direkten Vergleich mit dem noch unfertigen "Speed Freaks" ziehen die Square-Flitzer deutlich den Kürzeren. Immerhin: Die Steuerung kriegt man nach kurzer Warmlaufphase gut in den Griff und auch das Strecken-Design sammelt Bonuspunkte. Mein Fazit: In der KFC-Friteuse ist das Federvieh trotzdem besser aufgehoben!



Squares Rennspiel-Ausflug hinterläßt bei mir gemischte Gefühle: Wer einmal "Super Mario Kart" gespielt hat, fragt sich zurecht, weshalb "Chocobo Racing" weder inhaltlich noch technisch richtig überzeugen kann. Warum in aller Welt gibt's trotz niedriger Auflösung noch massenweise Pop-Ups und vereinzelte Slowdowns? Wer jedoch nie ein Super Nintendo besessen hat, darf ohne Reue durchstarten. Niedliche Fahrer und anspruchsvolles Strecken-Design bereiten tagelang Spielspaß - sofern Ihr den Länderschutz überwindet! Aufgrund des unverständlichen Story-Modus warte ich lieber auf die US-Version.



Chocobo-Babies und Rollenspiel-Heroen – da fühlt sich der Square-Fan zuhause. "Chocobo Racing" ist die Idealwahl für alle Nippon-Abenteurer, die mit dem Rennspiel bisher nur geliebäugelt haben – und alle, die sich ein abgedrehtes "Mario Kart" in 32 Bit wünschen. Technisch hinkt Squares Rennspiel-Debüt der Zeit hinterher, aber Charme und Steuerung machen das optische Defizit mehr als wett: CD einlegen, losspielen und sich über liebe Knubbeloptik freuen – für Nippon-Freaks mit Square-Faible eine Offenbarung.

Für "F1-World Grand 2" wurde kein Testmuster bereitgestellt, stattdessen mußte Kollege Döhla zu Anbieter Nintendo reisen und sich vor Ort ein Bild machen - deshalb findet Ihr ausnahmsweise nur ein Statement in der Tabelle.



Paradigm hat brav seine Hausaufgaben gemacht! Während mir die unrunde Steuerung des Vorgängers den Spielspaß gehörig verdorben hat, lassen sich die Lizenz-Flitzer diesmal wesentlich exakter um die Kurve dirigieren. Weitere Verbesserungen gibt's obendrauf: Die Grafik hat zugelegt. Davon profitiert zwar nicht die Auflösung, aber dafür die Geschwindigkeit. Gerade das Herausbeschleunigen nach einer engen Kurve wird gut vermittelt. Kritik? Den Expansion Pak kann man sinnvoller nutzen, außerdem tanzen die Computer-Gegner zu hektisch vor der Carbon-Nase Eures Boliden herum. Anfänger seien trotz Bremshilfe und Spurkorrektur gewarnt: Erfolgserlebnisse gibt's nicht auf Anhieb!

Für "F1-World Grand 2" wurde kein Testmuster bereitgestellt, stattdessen mußte Kollege Döhla zu Anbieter Nintendo reisen und sich vor Ort ein Bild machen - deshalb findet Ihr ausnahmsweise nur ein Statement in der Tabelle.



Da ich im richtigen Leben mit meinem gammeligen Renault 5 nie vom Fleck komme, hab' ich mich über das Update sehr gefreut. Deutsche Nobel-Karossen und eine superbe Präsentation (achtet mal auf den Funkverkehr!) lassen mich frohlocken. Über die zum Stottern neigende Grafik-Engine kann ich hinwegsehen - im Temporausch und mit Blaulicht im Nacken fällt Euch der Technik-Fauxpas kaum auf. Extra-Punkte sammelt der Zwei-Spieler-Modus: Mit einem Freund am zweiten Pad erlebt Ihr spaßige Stunden und gnadenlose Duelle.



Der Rennspiel-Klassiker erreicht langsam aber sicher sein technisches Limit. Nachdem inhaltlich alle essentiellen Rennspiel-Optionen auf der CD schlummern, werden's die Entwickler mit einer erneuten Fortsetzung schwer haben. Die Grafik ist zwar wunderbar anzusehen, kann aber die schwankende Frame-Rate nicht verbergen. Im Vergleich zu den Stärken (deutsche Fahrzeuge, klasse Präsentation und überragende Spielbarkeit) erscheint dieses Manko eher gering - ich laß' den Asphalt auf jeden Fall ordentlich brennen.



Bisher kein Freund der "Need for Speed"-Reihe, muß auch ich neidlos zugeben: Außer "Ridge Racer Type 4" hat mich in der letzten Zeit kein Rennspiel so fasziniert. Präsentation und Drumherum sind nicht ganz so stilvoll wie beim Namco-Titel, dafür habt Ihr mehr Spiel für Euer Geld. Autos und Strecken frei spielen – nicht innovativ, aber dafür bewährt, und so hervorragend umgesetzt wie schon lange nicht mehr. Wer dem PS-Kult anhängt und eine Prise Simulations-Einschlag begrüßt, der kommt am neuen "Need for Speed" nicht vorbei.



Alles drin - alles dran! "Warzone 2100" versorgt mich endlich mit dem heiß ersehnten strategischen Nachschub. Die hohe künstliche Intelligenz der Computer-Armee, die packende Story-Line und nicht zuletzt der saubere Technik-Part sorgen für ein Top-Rating. Zwar sieht's nicht so toll aus wie auf dem High-End PC, aber es macht genau soviel Spaß! Einziges Manko: Schafft Ihr eine Mission mit der letzten Reserve, wird die folgende zum Fiasko. Die Folge: Noch mal von vorne, bitte!



Strategie? Spiel ich (fast) nie! Seit "Nectaris" und "Herzog Zwei" hat mich kein Strategie-Spiel an den Bildschirm gefesselt. Bei "War-zone 2100" kam aber zum ersten Mal wieder so etwas wie Faszination auf: Zahlreiche Einheiten (mit lustiger "Heimwerker"-Option) und deftiger Schwierigkeitsgrad haben mich tagelang fasziniert. Für Genre-Fans ein Pflichtkauf - auch wenn's auf Kosten der Freizeit geht!



Darauf habe ich gewartet: Ein Echtzeitstrategie-Spiel, daß nicht einfach lieblos vom PC runter-konvertiert wurde. Und entgegen der Genre-Konkurrenz ging Eidos auch technisch mit der Zeit: Die 3D-Umsetzung einer zweidimensionalen Spielegattung ist gewagt, aber voll gelungen. Meine Panzerchen rollen durch plastische Endzeit-Kulissen, machen jede Menge Krawall und kugeln mir bei einer Dual-Shock-Explosion fast das Handgelenk aus. Hier stimmt fast alles: Tolle Optik, atmosphärische Sphärenklänge und strategische Finessen bis der Morgen graut. Einziger Haken: Dem Handling fehlt es am nötigen Feinschliff, oft gehen Euch die Pad-Kommandos zu träge von der Hand.

Logical

Wackelt der „Tetris"-Thron? Für den Klassiker aus dem kalten Rußland gibt's Konkurrenz. Das Spielsystem von „Logical" ist ebenso innovativ wie umständlich: Am oberen Bildschirmrand wandern nach und nach einzelne Kugeln von rechts nach links - Ziel ist es, die bunten Bällchen in Behälter zu bugsieren. Jedes Auffangbehältnis faßt vier Kugeln - sammelt Ihr ein Quartett gleichfarbiger Murmeln, lösen die sich auf. Um ein Level aber erfolgreich zu beenden, müssen sämtliche Behälter auf dem Screen mit genügend Kugeln versorgt werden. Das ist allerdings nicht immer einfach - denn die Gefäße warten nicht ausschließlich auf die am oberen Bildrand hereinpurzelnden Bälle. Tatsächlich sind die Behältnisse quer über das Display verteilt. Auf Knopfdruck lassen sich eingefangene Murmeln aber via Pipeline zum nächsten Bottich weiterleiten.

In späteren Levels wird's noch kniffliger: eine kleine Ampel gibt an, welche Farbe ein aufgelöstes Bällchen-Bündel haben soll. Ignoriert Ihr die Vorgabe und stopft einen Behälter stattdessen munter mit fremdfarbigen Kugeln voll, lösen sich die nicht auf - und blockieren wichtigen Transportraum. Damit Ihr bei aller Gehirnarbeit nicht einschlaft, laufen links und rechts zwei Zeitbalken ab.

Abhilfe schafft das Paßwortsystem - ohne das hilfreiche Gimmick käme ziemlich schnell Frust auf. In späteren Abschnitten wachsen nämlich nicht nur die geistigen Anforderungen, zusätzliche Problemstellungen (wie Teleporter) sorgen ebenfalls für Wirrwarr.

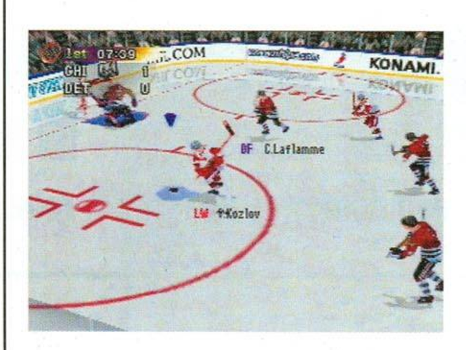
Habt Ihr anfangs noch Probleme, Euch in die etwas komplizierte Thematik hineinzudenken, geht die Sortiererei nach einiger Einspielzeit schon wesentlich flotter von der Hand. Überhaupt eignet sich „Logical" ideal als kurzweiliger Titel für zwischendurch. *(dj)*

7 von 10

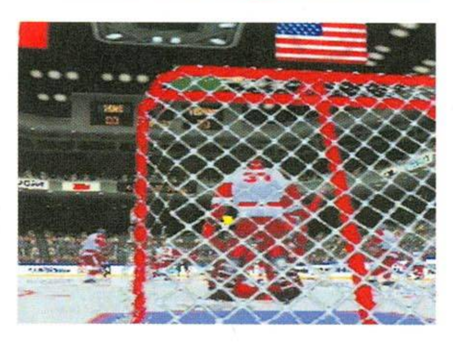


Genre:	Denkspiel
Spieler:	1
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Conspiracy Ent.
Veröffentlichung:	Erhältlich

NHL Pro 99







Normalerweise werden wir zu Beginn eines sportlichen Großereignisses oder einer neuen Saison mit entsprechenden Sportspielen überschüttet. Konami macht's umgekehrt: Pünktlich zum Finale der `99er NHL Liga bringen sie "NHL Pro `99" (in den USA "Blades of Steel") auf den Markt. Um gegen die starke Konkurrenz zu bestehen, lizenzierte Konami alle Teams und Spielernamen der amerikanischen Profiliga. In Freundschaftsspiel, Ligamodus oder dem Stanley-Cup Finale treten Ihr mit den Clubs der Eastern- und Western Conference an oder laßt die Super-Cracks der All-Stars gegeneinander antreten. Im Optionsmenü stellt Ihr Spielgeschwindigkeit ein und wählt einen der fünf Schwierigkeitsgrade. Außerdem dürft Ihr die Regeln etwas zurecht biegen: Ohne Icing, Zwei-Linien-Pass und Abseits spielt es sich rasanter und mit weniger Unterbrechungen.

Vor dem Match stellt Ihr das Team auf die anstehende Begegnung ein: Instruiert Sturm- und Verteidigungsreihen, legt die Angriffstaktik fest oder ersetzt schwächelnde Athleten gegen arbeitslose Kufencracks vom Transfermarkt. Mittels dem "Roster-Viewer" blättert Ihr durch die eigenen Reihen. Jeder Hockeyspieler wird in sechs Kategorien bewertet. Schlittschuh-Kunstfertigkeit, Schußkraft, Stockfertigkeit, Kampfgeist, Prügelbereitschaft und Ausdauer werden in jeweiligen Unterkategorien aufgeschlüsselt.

Auf dem Eis gibt es nichts neues zu entdecken. Mit dem Analog-Stick kurvt Ihr über das Spielfeld, ein Button dient zum Abfeuern des Pucks, ein weiterer ist für das Paßspiel reserviert. Mit den C-Tasten wird der Gegner ausgetrickst: Ihr überrascht die Verteidigung mit trockenen Schlenzern aus dem Handgelenk, legt den Puck für einen nachfolgenden Stürmer zurück oder flippt die Scheibe in das gegnerische Verteidigungsdrittel. Die Defense klaut dem Angreifer die Scheibe von der Kelle, stoppt die Attacke mit einem knallharten Bodycheck oder zerrt am Trikot der anderen Spieler. Auf Knopfdruck werfen sie sich todesmutig in einen heransausenden Schlagschuß.

Die Spielgrafik ist äußerst zäh, und wer nicht gleich auf die schnellste Darstellung umstellt, hat das Gefühl,daß die Spieler mit stumpfen Kufen über das polierte Eis gleiten. Der Detailgrad ist unterdurchschnittlich, die Spieler bestehen nur aus wenigen Polygonen und sind lediglich mit Minimalanimationen versehen.

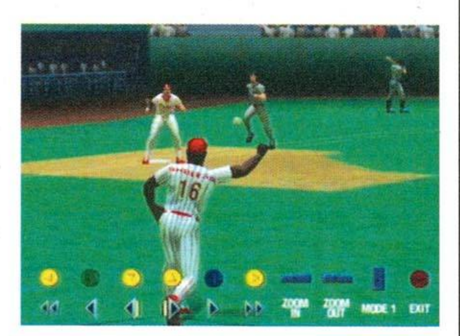
Der Kommentator ist hingegen engagiert bei der Sache und bringt ein gutes NHL-TV-Feeling rüber. Auf Eure Mitspieler braucht Ihr Euch aber nicht zu verlassen: Sie kurven planlos am Puck vorbei und zeigen kaum Eigeninitiative beim Erobern der Scheibe. Auch das Paßspiel mit den CPU-Athleten klappt nicht besonders. Wollt Ihr eine ernste Hockeysimulation, dann führt kein Weg an EAs "NHL `99" vorbei, steht Euch der Sinn mehr nach flotter Action, dann greift zu "Wayne Gretzky Hockey". *(au)*

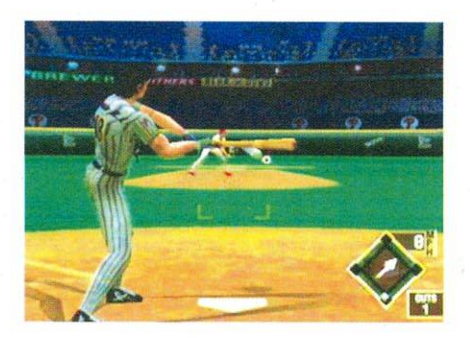
6 von 10

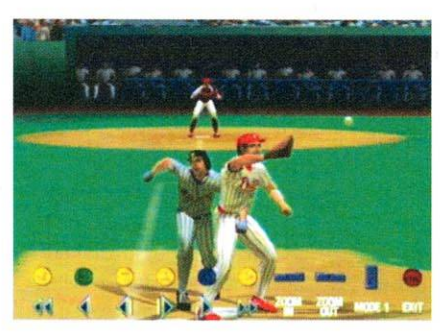
NINTENDO 64

Genre:	Sportspiel
Spieler:	4
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Veröffentlichung:	Mai `99

All-Star Baseball 2000







Trotz einiger Schwächen in der künstlichen Intelligenz verkaufte sich der Vorgänger von "Baseballstars 2000" im Baseball-Entwicklungsland Deutschland besser als erwartet. Darum zögert Acclaim nicht, auch den Nachfolger des Zielgruppentitels hierzulande auf den Markt zu bringen. Iguana hat sich die beanstandeten Mängel des Vorgängers zu Herzen genommen und präsentiert pünktlich zum Start der neuen MLB-Saison den verbesserten zweiten Teil.

Die detaillierten Animationen der \`99er Ausgabe wurden sogar noch schöner - so naturgetreu haben sich bisher keine Digi-Sportler bewegt, egal auf welcher Konsole. In hochauflösender Grafik vollführen die Athleten alle Tricks, wie sie die realen Vorbilder demonstrieren: Feldspieler hechten mit einem Dive nach den Bällen, Baserunner sliden gehetzt an die sichere Base.Im Mittelpunkt steht das Duell Werfer gegen Schlagmann:

Jeder Pitcher verfügt über vier unterschiedliche Wurftechniken. Mit den C-Tasten wählt Ihr zwischen Fast- oder Curveball, anschließend markiert Ihr, wo der Ball die Strikezone passieren soll. Achtung: Schleudert Ihr den Ball mit Effet, muß der entsprechende Vorhalt mit eingerechnet werden, ansonsten landet der Wurf neben der Strikezone und Ihr werdet mit einem "Ball" bestraft. Über eine Hilfsgrafik könnt Ihr die Schlagkraft des Batters richtig einschätzen, und anzeigen lassen, in welchem Teil der Strikezone Euer Gegenüber die mieseste Trefferquote hat.Als Schlagmann könnt Ihr mit voller Kraft auf die Kugel dreschen - vornehmlich, um "Extra-Bases" zu erzielen. Oder Ihr versucht, mit einem sicheren "Base Hit" das erste Mal zu erreichen.Wie gehabt stattet Acclaim "All-Star Baseball 2000" mit einer kompletten "Major League Baseball" Lizenz aus. Die Spielerdatenbank ist beeindruckend: Zu jedem Sportler gibt es Fakten über seine bisherigen Leistungen, entsprechend erfolgreich agiert er auch auf dem Spielfeld.

Trotz Profi-Schnickschnack verdient Iguanas Titel auch das Prädikat " Besonders einsteigerfreundlich": Sogar die Grundzüge des komplizierten Baseball-Regelwerks werden Neulingen im Spiel erläutert."All-Star Baseball2000" ist eine vorbildliche Verbesserung des schon guten Vorgängers. Das Spiel beeindruckt mit unglaublichen Grafiken im hochauflösenden Darstellungsmodus.

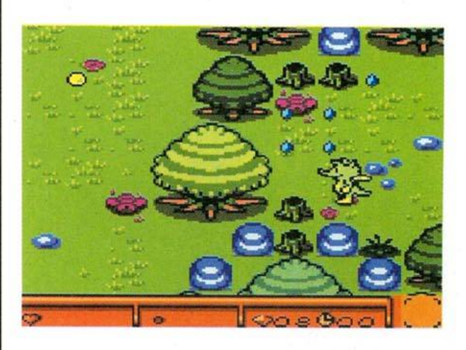
Besitzer der 4MB-Speichererweiterung profitieren demnach noch mehr von der ungebremsten Animationswut der Entwickler. Für Genre-Interessierte führt an "All-Star Baseball 2000" derzeit kein Weg vorbei. *(au)*

10 von 10

NINTENDO64

Genre:	Sport
Spieler:	1-4
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Iguana
Veröffentlichung:	Erhältlich

Tabaluga



Diesmal sicherte sich Infogrames die populäre „Tabaluga"-Lizenz. Mit dem grünen Kerlchen hat man zwar kein traditionelles Comic-Konterfei in petto, doch stieg der Bekanntheitsgrad des musikalischen Drachens in den letzten Jahren enorm an. In seinem ersten Videospiel muß sich der kleine Maffay-Sproß als ebenso tapferer wie vielseitiger Held beweisen: Der bösartige Schneemann Arktos hat eine Kältemaschine gebaut - und will nun Tabalugas Heimat einfrieren. Um Eure schuppige Haut zu retten, müßt Ihr ganz Grünland nach der verhängnisvollen Apparatur durchforsten. Ganz im Stile von „Zelda" durchwandert Ihr also bunte Bitmap-Landschaften und löst nebenbei allerlei Rätsel. Hinweise erhaltet Ihr dabei von hilfsbereiten Waldbewohnern - sogar Tabalugas Vater Tyrion gibt sich die Ehre und greift seinem Sohn hin und wieder unter die Arme. Ist Euer Bewegungs-Repertoire anfangs noch recht eingeschränkt, lernt Ihr im Laufe des Spiels weitere Aktionen dazu. Um sich in Form zu halten, agiert der kinderfreundliche Protagonist später auch mit Sprungeinlagen. Auf Knopfdruck breitet er seine mickrigen Flügel aus - um sich anschließend in die Luft zu schrauben und aus der Höhe die Gegend zu erkunden. Feindlichen Kreaturen versengt Ihr mit einem kräftigen Feuer-Prust. Für Kinder und Junggebliebene eignet sich das farbenfrohe Action-Adventure allemal - aber ein Feuerwerk an Ideen wird nicht eben gezündet. Zu viele Schönheitsfehler tummeln sich in Tabalugas Welt: Die Steuerung ist unpräzise, die Kollisionsabfrage ungenau und der Schwierigkeitsgrad für die angepeilte Zielgruppe zu hoch. Eigentlich schade, denn schlecht ist „Tabaluga" keineswegs... *(dj)*

6 von 10

GAME BOY COLOR

Genre:	Action -Adventure
Spieler:	1
Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	Neon
Veröffentlichung:	Erhältlich

Rampage 2 Universal Tour



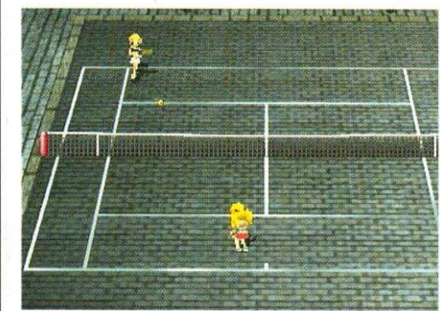
Eben noch hat der fies-freundliche Nachrichtensprecher den Wiederaufbau des Empire State-Buildings (wurde in „Rampage 1" zerdeppert) angekündigt, da kommt es zum nächsten Zwischenfall. Im Gen-Labor rumpelt ein Forscher gegen die Reagenzgläser - kurze Zeit später kriecht eine neue Retorten-Brut aus den Trümmern. Die drei All-Stars (George, Lizzy und Ralph) stürzen sich diesmal aber nicht direkt ins Geschehen - Ihr müßt sie erst befreien oder per Paßwort aus dem RAM-Nirvana zurückholen. Um hochwertigen Ersatz hat sich Midway natürlich gekümmert: die Gen-Ratte Curtis, das fette Nashorn Boris und Ruby, der humorvolle Hummer, geben sich ein freudiges Stelldichein. Am Spielablauf hat Entwickler Avalanche jedoch nur bedingt gefeilt: Noch immer geht's primär um gnadenlose Zerstörungsorgien. Bis zu drei Spieler gleichzeitig zertrampeln bekannte Metropolen: Seoul, Madrid und New York werden dem Erdboden gleichgemacht. Das monotone Zusammenklopfen von Wolkenkratzern wird durch zahlreiche Recycling-Gimmicks aufgelockert. Ihr verspeist panisch umherirrende Menschlein, zerquetscht unvorsichtige Autofahrer und steckt Euch allerlei seltsames Zeug in den Monsterrachen. Während Nahrungsmittel einen Energie-Boost versprechen, solltet Ihr von Badewannen oder Rohrleitungen die Finger lassen - andernfalls grollt der Monstermagen. Um's Euch auf der „Tour de Destruction" nicht zu einfach zu machen, behindert das eifrige Militär Eure Bemühungen. Bodentruppen, Panzer, und Kampfjets decken Euch mit Eenergie-raubendem Munitionshagel ein - ab heute wird zurückgeschossen! Unter'm Strich bleibt trotz aufgemotzter und detailverliebter Grafik erneut der Tiefgang auf der Strecke. Nur für Fans! *(fd)*

4 von 10

NINTENDO 64

Genre: Action
Spieler: 1-3
Hersteller: Midway
Entwickler: Avalanche
Veröffentlichung: Juni

Anna Kournikova's Smash Court Tennis



Außer dem drei Jahre alten „Sampras Extreme Tennis" gibt´s kaum Konsolen-Umsetzungen des „weißen Sports" - da kommt dem Tennis-Fan Namcos „Anna Kournikova´s Smash Court Tennis" gerade recht. Ihr wählt aus 24 Anime-Akteuren, die sich in Aufschlag-, Return- oder Volleystärke unterscheiden. Die Spieler/-innen sind allesamt Fantasie-Figuren - nur die junge Russin Kournikova schlägt auch auf echten Tennis-Plätzen den Gegnern die Filzbälle um die Ohren. Ihr spielt einzelne Grand Slam-Turniere nach oder fordert einen menschlichen Opponenten zu einem Spielchen heraus - so macht das Sony-Spiel am meisten Spaß. Die virtuellen Tennis-Parcours haben die Original-Untergründe: in Paris macht Euch der langsame Sand-Belag das (Tennis-)Leben schwer, in Wimbledon spielt´s sich dank Rasen um einiges flotter. Die „Street Tournaments" führen Euch in thematisch variierende Tennis-Arenen: In London tragt ihr bspw. ein Match im Schatten des berühmten Glockenspiels „Big Ben" aus . Wenig witzig ist der „Smash Blast"-Modus: die Bälle explodieren nach einigen Sekunden und fegen den getroffenen Konsolen-Sportler vom Platz - „Bomber Man" auf dem Tennisplatz? Grafisch wurde der Titel schlicht inszeniert - dafür ist die Spielbarkeit umso besser. Die Mechanik erinnert frappierend an das Game Boy-Tennis - auch das war simpel, aber gut. Je ein Button bestimmt die Schlagart - ob Lob, Stop oder spektakulärer Volley, die japanophilen Tennis-Charaktere beherrschen das gesamte Repertoire.

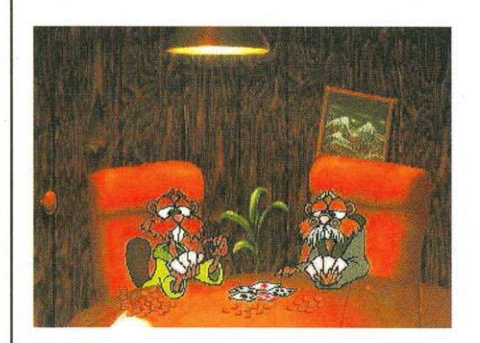
Tennis-Flair kommt nur bei abgestellter Musik auf: die nervt nämlich schon nach wenigen Minuten. Für tennishungrige PlayStation-Besitzer ist der Titel empfehlenswert - vorausgesetzt, die können auf opulente Optik verzichten. *(bp)*

7 von 10


PlayStation

Genre: Sportspiel
Spieler: 1-2
Hersteller: Sony
Entwickler: Namco
Veröffentlichung: Erhältlich

Hugo 2



Der kleine und obendrein tolpatschige Fernseh-Gnom Hugo ist zurück. Die „Story": Die böse Hexe Hexana (wie originell!) entführt mit verzauberten Wolken Hugo´s Gespielin Hugoline. Der tapfere Held soll seine Angebetete wieder befreien - und hat Euch dazu ausgewählt, die spannende(?) Mission zu bestehen.

Wir warnen Euch gleich: Dieses Spiel beleidigt Euer Auge mit Spar-Optik und nervt mit katastrophaler Spielbarkeit. Im Arcade-Modus quält Ihr Euch mit simplen Geschicklichkheits-Spielchen (nur fünf an der Zahl) - der Aktionsradius beschränkt sich auf das Ausweichen nach links bzw. rechts, sowie dem Einsammeln diverser Extras. Ihr brettert mit Snowboard oder Schlitten durch häßliche Schnee-Landschaften und fragt Euch nach der Existenzberechtigung des üblen Machwerks. Nach einigen Spiel-Minuten fangt Ihr vor Langweile an zu gähnen und betätigt unmotiviert Euer PlayStation-Pad. Nicht einmal der Analog-Controller wird unterstützt: wirklich dreist, so einen Titel auf den Markt zu bringen - vor allem, weil das erste „Hugo" erst einige Monate alt ist. Der Vorgänger verkaufte sich unverschämt gut - wir hoffen daß der unverdiente Erfolg bei „Hugo 2" ausbleibt. Es greifen nur masochistisch veranlagte Konsolisten zu, doch auch denen wird's nach ein paar Minuten zu dumm - trotz protzigem Dolby Surround-Logo auf der Verpackung. Falls ITE Media derzeit über ein Sequel nachdenkt (und das tun sie ganz bestimmt!), dann sollten sie wenigstens die unpräzise Telefon-Steuerung integrieren. Die „Null von Zehn" würde damit in greifbare Nähe rücken. Wer ein „gutes" schelchtes Spiel sucht, bleibt besser bei „Captain Commando"! *(bp)*

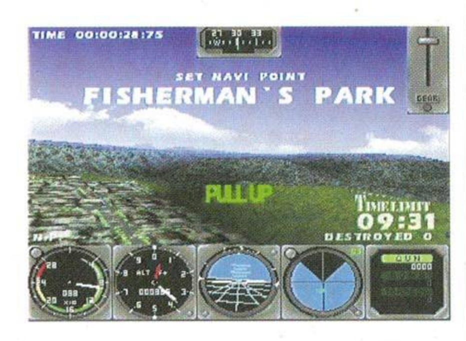
1 von 10

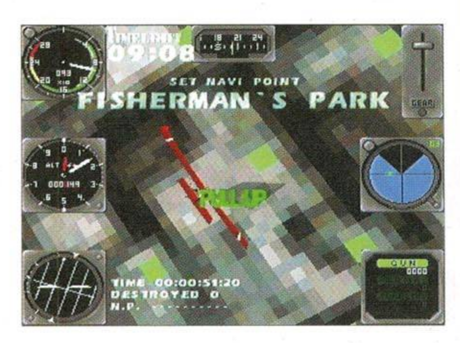
PlayStation

Genre: Geschicklichkeit
Spieler: 1-2
Hersteller: ITE Media
Entwickler: ITE Media
Veröffentlichung: Erhältlich


HI-SCORE
000000
COIN02
schnupper.
abo
3x fun.generation
3x voll.treffer
...für nur
9,- DM
fun.generation
DAS FACHMAGAZIN FÜR VIDEOSPIELE

Wing Over 2





Beluga Computer schickt Euch mit der Flugsimulation „Wing Over 2" in luftige Höhen - von einem Überflieger kann jedoch nicht die Rede sein. Ihr startet Eure Kapitäns-Karriere in einer Piloten-Schule. Um den begehrten Diplom-Abschluß zu erhalten, besteht Ihr fünf Teilprüfungen - erst dann wird's richtig ernst: Ihr müßt 20 mehr oder minder spannende Missionen erfolgreich absolvieren und in 26 Flugzeugen den Luftraum unsicher machen.

Technisch wie spielerisch ist der Titel nicht auf der Höhe der Zeit: Ihr sitzt in einem pixeligen Cockpit und versucht, der hakeligen Steuerung Herr zu werden - immerhin wird Sonys Analog-Joystick unterstützt. Quälend langsam bauen sich die tristen Wolken auf, einzig der Lens-Flare-Effekt der Sonne gefällt. „Wing Over 2" kann den Hobby-Piloten nicht lange an den Bildschirm fesseln - technisch wie spielerisch ist der Titel zu schwach.

Auch wenn das Genre auf Konsolen stark unterbesetzt ist, greifen nur hartgesottene Tiefflieger zu. *(bp)*

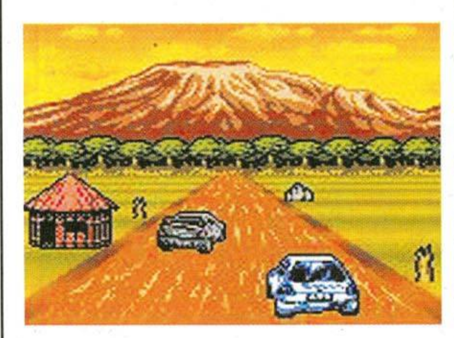
3 von 10



PlayStation

Genre:	Flugsimulation
Spieler:	1
Hersteller:	Beluga Computer/Victor Interactive
Entwickler:	JVC
Veröffentlichung:	Erhältlich

V-Rally Championship Edition



"Ein Rennspiel auf dem Game Boy – und das auch noch in 3D? Na, das kann ja heiter werden..."so viel zu meinen ersten Gedanken über die anstehende Test-Session. Zunächst wurde der GameBoy lustlos auf den Nachttisch verfrachtet – und erst am nächsten Morgen kurz nach dem Wecker-Warnruf angeworfen. Umso verblüffter war ich, als mich das Modul nicht nur ums Frühstück, sondern gleich um drei komplette Mahlzeiten brachte: Filigran vorberechnete Render-Boliden, zahllose Terrains und hervorragende Steuerung – was will der Handheld-Racer mehr? Trotzdem muß jedem 32-Bit-Verwöhnten klar sein, daß "V-Rally" weniger an die großen Vorbilder als an die verflossene Heim-Computer-Generation erinnert: Zierwerk wie Bäume oder Hütten wurden als Sprites in den Modulspeicher gebannt, auch Hindernisse und Automobile sind in 2D abgelegt. Verblüffend plastisch dagegen ist der verwundene Kursverlauf: Euer Wagen wird durchgeschüttelt und gerüttelt wie im großen Vorbild, sogar Geländeverwerfungen und Hügel haben's von der PlayStation auf den GameBoy geschafft. Nostalgiker erinnert Infogrames' Hosentaschen-Konvertierung unwillkürlich an die Genre-Frühzeit, technisch ähnelt der Rally-Reigen der Atari-ST-Version von "Buggy Boy". Wie beim Klassiker liegt der spielerische Schwerpunkt allerdings nicht beim klassischen Auswendiglernen der einzelnen Kurven: dafür ähneln sich die Kurse zu stark. Wichtiger dagegen sind flinke Reflexe: Beim Durchfahren einer Haarnadelkurve können Sekunden über Sieg oder Niederlage entscheiden – denn bei der Digi-Abfrage haben es die Franzosen ziemlich genau genommen... *(rb)*

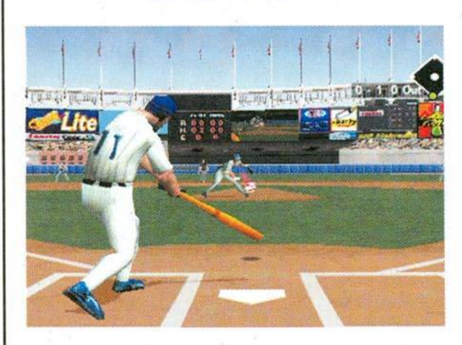
8 von 10



GAME BOY COLOR

Genre:	Rennspiel
Spieler:	1
Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	Infogrames
Veröffentlichung:	April

Triple Play 2000



EA-Sports "Triple Play 2000" wurde gegenüber dem Vorgänger vor allem optisch aufpoliert. Die Animationen und Kamerafahrten sind um einiges flüssiger geworden, die Spieler sehen eine ganze Ecke hübscher aus. Effekte wie etwa aufstaubender Sand bei einen Slide und typische Baseballerbewegungen sind ebenfalls neu.

Eine Markierung auf dem Diamond hilft Euch beim Fielden, der Pfeil zeigt immer in Richtung Ball. Am Schlagmal zieht Ihr den Schläger entweder voll durch, setzt auf einen sicheren Grounder oder ärgert die Verteidigung mit einem Bunt. Gelingt Euch ein Homerun, schwenkt die Kamera sofort um, und liefert spektakuläre Einstellungen aus ungewöhnlichen Perspektiven.

Jeder Pitcher beherrscht vier Wurftechniken, zusätzlich versucht Ihr den Ball am Rand der Strikezone zu plazieren. Auf Knopfdruck legen die Feldspieler einen Zahn zu und hechten nach der Kugel. Ist der Ball im Fanghandschuh, schleudert Ihr ihn riskant mit aller Kraft zum Baseman oder setzt zu einem sichern Wurf an.

Drumherum läßt "Triple Play 2000" nichts vermissen: Die Stadien sind den Vorbildern nachempfunden, alle Schiedsrichter stehen brav auf dem Platz und die Menge tobt, wenn ein Ball über den Zaun befördert wird. Mit "Triple Play 2000" schließt EA-Sports endlich an das Niveau der FIFA-, NHL- und NFL-Serien an. Es stimmt wirklich alles, von der Präsentation über die Steuerung bis zur künstlichen Intelligenz der Mitspieler. Ein wahrer Homerun! *(au)*

9 von 10

PlayStation

Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-2
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Veröffentlichung:	Mai '99

fun.generation
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Fax.: 09 31 / 4 06 91 23
Elektropost: redaktion@fungeneration.com

Redaktionsdirektor Konsolentitel
Stephan Girlich

Chefredaktion, Konzeption
Robert Bannert (verantwortl. für den red. Inhalt)

Stellv. Chefredakteur
Fabian Döhla

Redaktion
Daniel Johannes, Benedikt Plass, Andreas Ulrich

Korrespondenz, Japan
Frank Michaelis

Freie Mitarbeiter
Gunter Glos, Arne Langenbach, René Schirmer & Jan Urban

Projektleiter Neuentwicklungen:
Götz Schmiedehausen

Art Direction:
Kai Neugebauer

Layout:
Georg, Stefan, Kai Neugebauer

Textkorrektur:
Isabell Vahlsing

Titel:
Arne Langenbach, Kai Neugebauer

Geschäftsführer:
Wolfgang Hartmann

Anzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel.: 09 31 / 4 06 91 10
Fax.: 09 31 / 4 06 91 15

Anzeigen-Verkauf:
Maren Binder
Tel.: 09 31 / 4 06 91 13

Disponentin:
Birgit Latzel
Tel.: 09 31 / 4 06 91 11

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb

So können Sie fun.generation abonnieren:
Tel.: 0 71 32 / 95 92 31
Fax.: 0 71 32 / 95 91 01
Elektropost: vogelabo@dsb.net

ABO-Service:
dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckarsulm
telefonisch erreichbar
zwischen 8 und 18 Uhr

Verlag:
CyPress Verlags GmbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenpreise:
Anzeigenpreisliste Nr.5 vom 1.1.1999

Vertrieb Handelsauflage: (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung): IPS Pressevertrieb GmbH, Postfach 14 60, 50204 Frechen, Tel: +49-0 22 34 / 9 63 65-0, Fax: +49-0 22 34 / 9 63 65-55.
Bezugspreise: Jahresabonnement DM 72,- (Inland), DM 88,80 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: DM 6,50 + Versandkosten.
Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211 717-707.
Bankverbindungen:
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
(BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853
Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, 97064 Würzburg.
Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg.





Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.





fun.generation

Im CyPress-Verlag erscheinen außerdem:



&



Text: Benedikt Plass

Star Wars



Die Figuren sehen noch etwas eckig aus.


Das Imperium hetzt seine Brut auf Euch.



Obi-Wan in Bedrängnis – da hilft nur ein gezielter Hieb mit dem Lichtschwert!

„Star Wars" ist ein echtes Phänomen: Als der erste Teil der Weltraum-Saga vor über 20 Jahren in den Kinos anlief, hatte niemand mit dem gigantischen Erfolg der Space-Opera gerechnet. Doch die Science-Fiction-Gemeinde liebte (und liebt noch immer) die Geschichte rund um Milchgesicht Luke Skywalker und seine Komparsen. Jetzt, über zwei Jahrzehnte später, ist es endlich soweit: George Lucas führt seine Weltall-Vision in drei „neuen" Teilen fort – die US-Premiere von „Star Wars - Episode I: The Phantom Menace" steht unmittelbar bevor. Am 24. Mai läuft das Epos in amerikanischen Lichtspielhäusern an und wird mit Sicherheit für reißende Absätze sorgen. Die Vorfreude ist groß – vor allem bei „Star Wars"-Konsolisten: Die werden sich nicht nur den Film ansehen, sondern mit der heimischen Spielekiste selbst in den „Krieg der Sterne" eingreifen.

STAR WARS: DIE DUNKLE BEDROHUNG

Das Entwickler-Team Big Ape werkelt zur Zeit an einem Action-Adventure für die PlayStation. In „Star Wars: Die dunkle Bedrohung" übernehmt Ihr die Rolle des Jung-Jedis Obi-Wan Kenobi – im Film übrigens gespielt von „Trainspotting"-Junkie Ewan McGregor. Ihr befindet Euch zusammen mit Eurem Mentor Qui-Gon Jinn (im Film: Liam Neeson) an Bord einer Station der Handelsföderation– doch Ärger mit dem bösen Imperium ist vorprogrammiert.

Im weiteren Spielverlauf übernehmt Ihr die Rollen von Königin Amidala, deren Leibwächter Captain Panaka sowie Qui-Gon Jinn. Das Spielgeschehen findet in einer komplett dreidimensiolanen Umgebung statt und führt Euch an die unterschiedlichsten Schauplätze: Von der Oberfläche des Planeten Naboos, über die Tatooine-Wüste, bis hin zur galaktischen Hauptstadt Coruscant – „Star Wars"-Kenner fühlen sich sofort wie zu Hause.

Die Spiel-Story weicht nur marginal von der



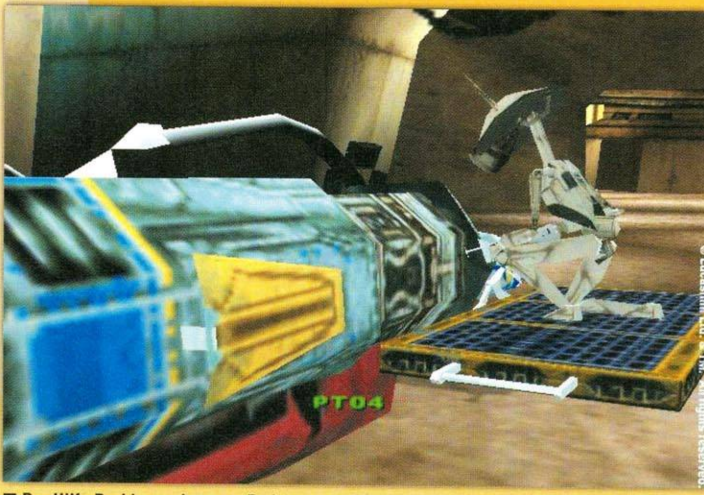
Genre:	Action Adventure	Anbieter:	THQ
Spieleranzahl:	1	Entwickler	Big Ape
Veröffentlichung:	2.Quartal	Muster:	THQ







■ Die Ego-Perspektive vermittelt das High Speed-Feeling am besten.



■ Der Hilfs-Droide macht euren Podracer startklar.



■ Ihr düst auch in dunkelster Nacht über die Plantenooberfläche.



■ Die Weitsicht des Future-Racers ist enorm.



■ Schnee oder Eis machen Eurem Turbinen-Flitzer nichts aus

Zelluloid-Vorlage ab. Da die mit zwei Stunden für ein Videospiel zu kurz ist, haben die Entwickler das „Star Wars"-Universum mit fiesen Feinden und knackigen Rätseln ausstaffiert. In zwölf Spielabschnitten erfüllt Ihr neben einer Hauptmission noch mehrere Zusatzaufgaben. Besteht Ihr auch die mit Bravour, gibt´s zur Belohnung nette Extras wie durchschlagskräftige Wummen. Die Programmierer wollen auch die magischen Kräften der Jedi-Ritter als wichtiges Spiel-Element integrieren: Mit Hilfe der „Macht" manipuliert Ihr die Gedanken Eurer Widersacher oder manövriert Gegenstände auf den Feind zu – Psycho Mantis aus „Metal Gear Solid" hat´s vorgemacht.

Das „Star Wars"-Abenteuer erscheint in den USA unmittelbar nach dem Film-Start, die PAL-Version soll nur kurze Zeit später erhältlich sein.

STAR WARS RACER

Für N64 und PlayStation kommt das zweite „Star Wars"-Spiel: „Star Wars Racer" ist eine futuristische Hochgeschwindigkeits-Hatz im „wipEout"-Stil: In der Rolle von Anakin Skywalker oder wahlweise 20 anderen Piloten bestreitet Ihr Adrenalin-geladene Wettrennen. Euer Podracer wird von zwei riesigen Jet-Turbinen angetrieben und kommt damit auf Spitzengeschwindigkeiten jenseits der 950 km/h-Grenze – nie konntet Ihr in einem Videospiel schneller über virtuelle Pisten gleiten. „Star Wars Racer" basiert auf den Verfolgungsjagden aus „Episode I" und läßt Euch auf über 20 Strecken den Geschwindigkeits-Kick so richtig auskosten. Die Kurse sind auf acht Welten des Lucasfilm-Universums angesiedelt und mit zahlreichen Hindernissen gespickt: So werdet Ihr von bösartigen Tusken attackiert, durchfliegt gefährliche Anti-Grav-Tunnel und jagt mutig über Gas-geladene Methan-Seen hinweg.

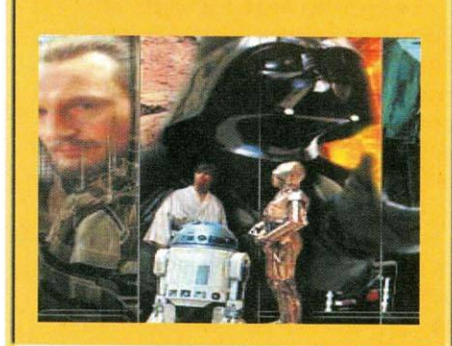
Die Nintendo-Version wird die 4MB-Erweiterung unterstützen und läßt Euch durch hochaufgelöste „Star Wars"-Szenarien brausen – unsere Bildschirmfotos stammen übrigens von der N64-Fassung. Die PlayStation-Racer werden sich erfahrungsgemäß mit einer niedrigeren Auflösung begnügen müssen, aussagekräftige Bilder waren jedoch bisher nicht zu bekommen.

Fest steht jedoch, daß sich sowohl Musik als auch Sound-Effekte eng an die Film-Vorlage halten werden – wie gehabt also. Wenn die Macht mit fun.generation ist, stellen wir Euch die N64-Gleiter bereits in einer der nächsten zwei Ausgaben vor – freut Euch schon einmal auf die High Speed-Orgie! ■



WWW. Star Wars

Wer sich als "Star Wars"-Fan bezeichnet und obendrein noch über einen Internet-Zugang verfügt, dem sei die offizielle "Star Wars"-Seite ans Herz gelegt. Unter *www.starwars.com* findet der Nachwuchs-Jedi alles über sein geliebtes Hobby: Ob Ihr Infos zu den alten Teilen sucht, Euch den aktuellen Trailer zu "Episode I" "downloaden" wollt, oder etwa die Konfektionsgröße von Prinzessin Leia herausfinden möchtet – hier findet Ihr alles Wissenswerte rund um die Science-Fiction-Serie. Da die englischsprachige Web-Page ständig überarbeitet wird, lohnt sich ein regelmäßiger Besuch für alle "Star Wars"-Fans und Film-Interessierte.







Genre:	Rennspiel	Anbieter:	Nintendo
Spieleranzahl:	1-2	Entwickler	Lucas Arts Entertainment
Veröffentlichung:	3.Quartal, 2.Quartal	Muster:	THQ

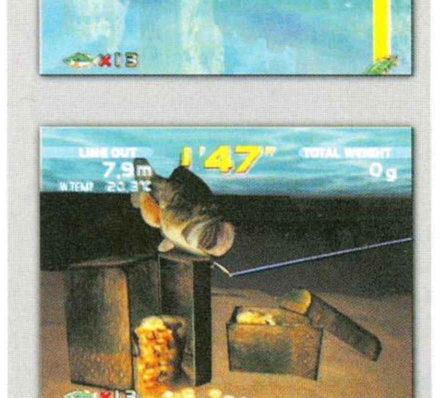
Text: Andreas Ulrich

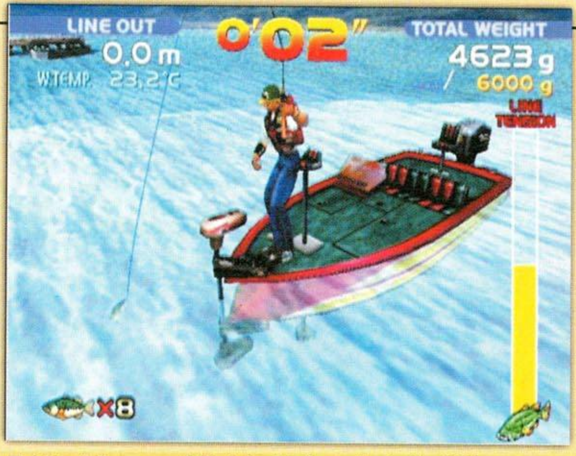
Get Bass

Preisfrage: "Was ist langweiliger als angeln?" – Antwort: "Beim Angeln zuschauen!". AllenVorurteilen zum Trotz will Sega mit der Action-Fischersimulation "Get Bass" das Dreamcast weiter etablieren. Die Chancen dafür stehen nicht schlecht: Zum einen ist "Get Bass" eine Arcade-Umsetzung des gleichnamigen erfolgreichen Spielhallenautomaten, zum anderen gehören ähnliche Titel für das japanische Handheld-Aufgebot zu den Top-Sellern. Der Clou an "Get Bass" ist der ausgefallene Angel-Controller - die elektronische Rute ist mit Technik vollgestopft: Fest eingebautes Force-Feedback-Gerüttel und Bewegungssensoren garantieren maximalen Barschfang-Spielspass. Ausgeliefert wird "Get Bass" in einer großen Pappschachtel, darin enthalten sind Angel und CD. Eine günstigere Variante ohne Controller ist nicht geplant.

"Get Bass" bietet zwei Spielvarianten: Der Arcade-Modus entspricht dem Spielhallenautomaten. Am "Lake Paradise" paddelt Ihr zu einer von drei Locations. Die Fischgründe unterscheiden sich nicht nur in den malerischen Kulissen, für den Fang entscheidender ist die Form des Seegrundes. Je nach Wassertiefe muß nämlich der passende Lockvogel an der Leine befestigt werden: Ist der Köder zu schwer, schrammt er nur am Grund entlang, wirbelt massig Sand auf und verscheucht Euer Abendessen. Fischt Ihr z.B. unter der Brücke, ist wiederum ein schwimmender Köder fehl am Platze - denn das Wasser ist dort sehr tief, und die weit unten schwimmenden Barsche nehmen von Eurem vermeintlichen Leckerbissen keine Notiz. Bei der Köderwahl wird unter anderem dessen Uferbeschaffenheit angezeigt, als Resultat zappelt schon nach einigen Erkundungsversuchen der erste Fisch am Haken.

Bevor Ihr die Angel auswerft, sucht Ihr Euch einen Zielpunkt aus. Die Fisch-Silhouette zeigt, wo sich Eure Beute tummelt. Habt Ihr einen fetten Barsch ausgemacht, holt Ihr aus und werft den Controller locker aus dem Handgelenk nach vorne (bitte weiterhin festhalten). Dann beginnt Ihr langsam an der Kurbel zu drehen. Die Leine wird gestrafft, der Köder beginnt sich rhythmisch zu bewegen und lockt mit rasselnden Geräuschen die Beute an. Mit Sätzen wie "It's coming near" sagt Euch der Sega-Fischer





■ Jetzt wird's spannend: Die Leine ist eingerollt – hoffentlich ist es ein dicker Brocken.



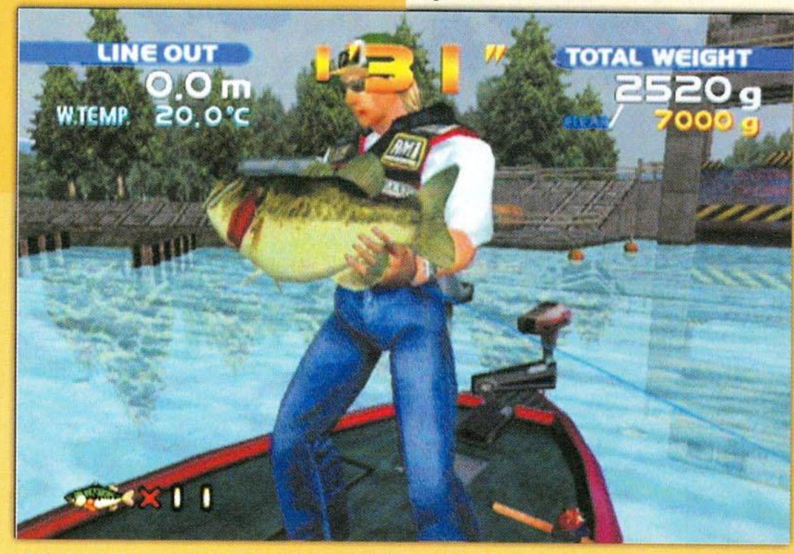
■ Um im tiefen Wasser einen Fisch zu erwischen, braucht Ihr einen Köder, der weit genug absinkt.



■ Hab dich: Mit einem Fang unter zwei Kilogramm könnt Ihr nicht zufrieden sein.



■ Große Klappe: Gierig verschlingt der Barsch den vermeintlichen Leckerbissen.



■ Petri Heil: Dieser dicke Brocken wiegt mindestens vier Kilogramm.

"WAS IST LANGWEILIGER ALS ANGELN?" – ANTWORT: "BEIM ANGELN ZUSCHAUEN!"

bescheid, wenn ein dicker Bursche gierig auf Euer Lockmittel schielt. Laßt Euch Zeit, bis der Barsch ins Sichtfeld kommt – erst dann lockt Ihr ihn langsam weiter. Blickt Käpt'n Iglos bester Freund teilnahmslos durchs Nass, reizt Ihr ihn mit einem kurzen "Zupfen" an der Rute: Das funktioniert entweder mit dem am Griff angebrachten Analogstick oder über die Sensoren im Angel-Inneren. Beißt der Barsch an, beginnt der Kampf mit dem aufgebracht zappelnden Fisch: Wie wild dreht Ihr an der Kurbel, um die Leine einzuholen - aber der panische Fisch hält dagegen und versucht, sich wieder loszureißen. An der rechten Seite zeigt eine Kraftleiste, wie stark die Angelschnur dabei belastet wird. Ist die Leiste grün, kurbelt Ihr was das Zeug hält (um möglichst viele Meter zu gewinnen). Geht die Anzeige in den roten Bereich, müßt Ihr nachlassen und die Rute nach unten senken. Sonst reißt die Schnur, und der Fang ist verloren. Gemein: Haut der Barsch ab, wird das Gewicht des entwischten Fangs eingeblendet. Mit dem Analogstick kann die Angel auch nach links und rechts bewegt werden, um sich der Schwimmrichtung der Beute anzupassen. Im Arcade Modus teilt sich der Fang in vier Gewichtsklassen: Small (bis 1kg), Medium (bis 2kg), Big (bis 3kg) und Extra Big (über 4kg).

Ihr startet am ersten Angelplatz mit zwei Minuten Zeitguthaben. Innerhalb der Frist wollen fünf Kilogramm Barsch an Bord gezogen werden. Für jeden Fang bekommt Ihr (je nach Größe) wieder Zeit gutgeschrieben. Zwischendurch werdet Ihr mit neuen Ködern belohnt - auf die springen dann auch die größeren Brocken an. Regelrechte Seeungeheuer (bis zu neun Kilogramm) wurden bereits aus dem Wasser gezogen, den legendären 24-Pfünder hat man bisher noch nicht gesichtet. Am zweiten Angelplatz benötigt Ihr schon sechs Kilogramm Fisch, am dritten sind es sieben. Um den Arcade-Modus zu meistern, muß zuletzt aus dem geheimen Fischgrund vor einer Schloßruine ein riesiger Brocken gefischt werden. Dank unendlich vieler Continues ist es nur eine Geduldsfrage, bis der Abspann über den Bildschirm läuft.

info Mit der Angel vor dem Bildschirm

Ähnlich zum "The House of the Dead 2"-Gunpack veröffentlichte Sega zum "Get Bass"-Release eine Grundausrüstung für Angelfreunde. Neben dem Spiel schlummert noch eine kleine, weiße Plastikangel in der voluminösen Kartonverpackung. Wer den Einschub für das Puru Puru-Pak vermißt, braucht nicht in Panik zu verfallen. Die Angel hat das Rüttel-Feature serienmäßig integriert. An der rechten Seite befindet sich zudem die sogenannte Spule mit der Ihr die ausgeworfene Angel-Leine vorsichtig wieder einholt oder bei störrischen Fischen mehr Schnur gebt. Über den Deutschland-Release von "Get Bass" (und damit über das Schicksal der Multimedia-Angel) hat Sega noch nicht entschieden – ein klares "Nein" war den Düsseldorfern aber nicht zu entlocken. Es darf gehofft werden...

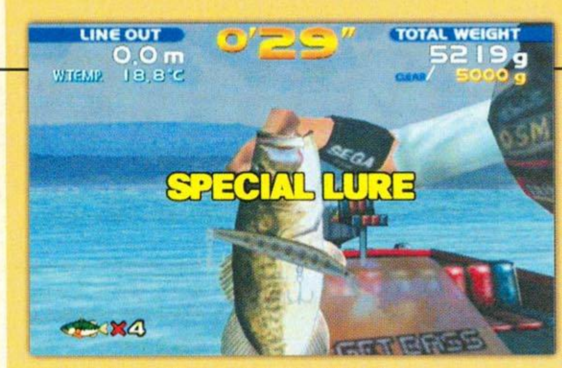




■ Die "Palace Area" ist der abschließende Level vom Arcade Modus.

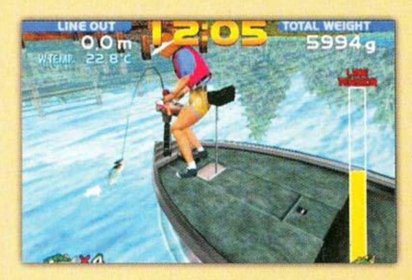


■ Noch bleiben sechs Meter Leine zum Einholen, wild zappelnd springt der Barsch aus dem Wasser.



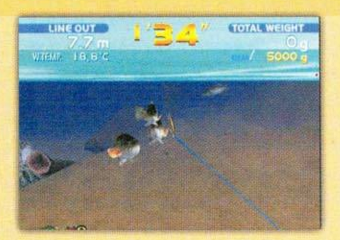
■ Neue Köder erleichtern die Jagd auf fette Fische.



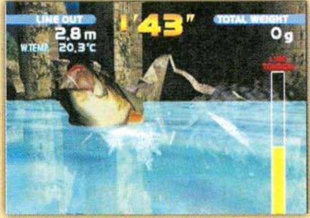




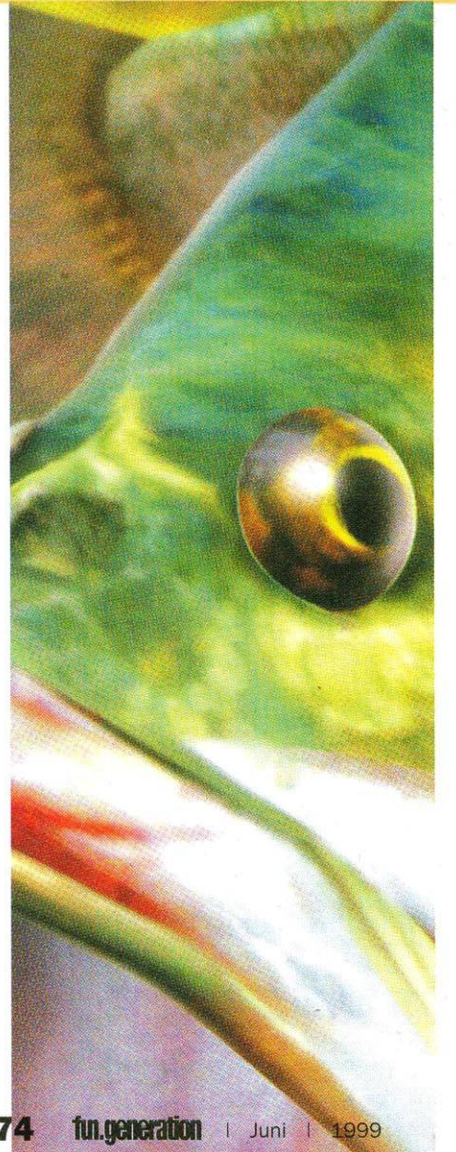
■ Die richtige Köderwahl ist entscheidend, um nicht nur Winzlinge zu fangen.



■ Murphys Gesetz: Tummeln sich viele Fische um den Köder, beißt garantiert der kleinste zu.

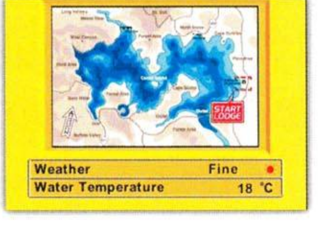


■ Die Barsche versuchen alles, um sich von der tödlichen Leine zu befreien.









„CONSUMER"-MODUS

Mehr Geschick ist für den "Consumer"-Modus nötig: Ihr startet in der Amateurliga und tretet dort gegen 39 weitere Fischer an. Die Konkurrenz geht über fünf Tage, an jedem Termin schippert Ihr dreimal auf den See hinaus. Für alle Fischzüge bleiben Euch zwei Stunden, um am Ende des Tages möglichst viele Barsche auf die Waage zu bringen. Dabei verstreichen die Minuten im Sekundentakt. Wer am Ende des Tages die schwersten Brocken vorweisen kann, bekommt 30 Punkte. Der siebte erhält immerhin noch einen Zähler für die Rangliste. Schafft Ihr es nach den fünf Tagen unter die besten Zehn, bekommt Ihr eine Zulassung für die nächste Liga. Ab dann gibt es nur noch zwei Beuteklassen: "Release"-Fische werden wieder ins Wasser zurückgeworfen, die Bewertungsschwelle steigt mit jeder höheren Liga an.

Im Verlauf des Turniers werdet Ihr mit immer raffinierteren Lockmitteln ausgestattet. Das Geheimnis des Erfolges ist die Wahl des richtigen Köders und dessen Handhabung. Damit die Plastik-Fischlein richtig blinken und appetitlich wackeln, muß gefühlvoll und im richtigen Rhythmus an der Kurbel gedreht werden. Wer genau weiß, bei welchem Wetter und bei welchem Ufer "Popper" oder "Pencil" eingesetzt werden, der zieht auch die fettesten Brocken an Bord.

Ein Glück, daß Sega "Get Bass" wahrscheinlich auch in USA und Europa vertreiben will. Unsere Meinung: Die Grafik ist schlicht und ergreifend schön, der Angelcontroller witzig. Resümee: "Get Bass" ist der Spaß-Bringer für jede Party. Einzig vom Force-Feedback haben wir uns mehr erwartet. ■



Dreamcast

Genre:	Sportspiel	Anbieter:	Sega
Spieleranzahl:	1	Entwickler	Sega
Veröffentlichung:	4. Quartal	Peripherie:	VMS, Angelrute

Text: Benedikt Plass

Grandia







„Grandia" war auf Segas Saturn eines der besten und erfolgreichsten Rollenspiele. Japanische Videospieler freuen sich nun auf die PlayStation-Version: Auf der Tokyo Game Show wurde dem Publikum eine spielbare Demo der Sony-Adaption vorgeführt.

An der Story hat sich nichts geändert: Ihr schlüpft in die Rolle des 14-jährigen Teenies Justin. Das pubertäre Pickelgesicht verbringt seine Freizeit am liebsten mit Freundin Sue und erforscht zusammen mit dem verführerischen Wuschelkopf die heimische Stadt. Justins größter Traum ist die Erforschung des Kontinents Elencia und seiner sagenumwobenen Zivilisationen. Als Nippon-Teenie Justin ist Euer ganzer Stolz ein Geschenk Eures Vaters: Euer Möchtegern-Abenteurer trägt den funkelnden Stein immer bei sich - und das wird ihm eines Tages zum Verhängnis. Justin und Sue kundschaften eine Höhle aus und stoßen dabei auf seltsam anmutende Statuen. Just in diesem Moment fängt besagter Stein zu leuchten an -und aus dem Nichts erscheint eine bezaubernde Göttin. Die Himmelsbotin beauftragt Justin mit einer geheimnisvollen Mission: Er soll das Mysterium um das Land Arent enträtseln. Doch was für ein Geheimnis birgt das Land? Und was hat es mit Justins Stein zu tun?

POLYGON-POWER PUR

„Grandia" entführt Euch in das vielleicht schönste Abenteuer der 32-Bit-Kultur.

Das Game Arts-Abenteuer ist nicht nur die blasse Umsetzung des Saturn-Originals - im Gegenteil, die PlayStation-Hardware wird bis aufs letzte Polygon ausgereizt. Ihr seht Euren Helden aus einer isometrischen Perspektive: Befindet Ihr euch in der Stadt außerhalb eines Gebäudes, läßt sich die Ansicht beliebig nach links bzw. rechts drehen - eine optimale Übersicht ist somit garantiert. Die ist auch bitter nötig, denn hinter Hecken, Büschen oder Tonnen sind wertvolle Gegenstände versteckt. Auf Wunsch zoomt Ihr Euch beliebig nahe an das Spielgeschehen heran und erforscht so jeden Winkel der Fantasy-Ortschaften.

Die Demo-Version zeigte vorwiegend Kampf-Situationen und japanische Dialoge in den „Grandia"-Häusern. Ob grafische Leckereien wie der Wellengang auf stürmischer See ihren Weg ins PlayStation-Ram fin-



■ „Grandia" braucht sich vor der Square-Konkurrenz nicht zu verstecken.



■ Aufgrund der Sprachbarriere hofft der Nicht-Japaner auf eine lokalisierte Fassung.



■ Die Städte sind sehr belebt - jeder Einwohner geht seiner alltäglichen Beschäftigung nach.



■ Via Zoom-Funktion nähert Ihr Euch dem Geschehen.



„Grandia" entführt Euch in das vielleicht schönste Abenteuer der 32-Bit-Kultur.

den, bleibt also abzuwarten. Denn auf Segas 32-Bitter suchte man vergebens nach solch optischen Bonbons - doch betrachtet man das bisher gezeigte, ist schon jetzt klar: Die Sony-Fassung wird das Original technisch deutlich toppen.

Die Textur-Tapeten sind wesentlich detaillierter und farbenfroher gestaltet, auch die unzähligen Transparenz- wie Lichteffekte waren auf dem Saturn nicht zu finden. Das macht sich vor allem in den Kampf-Sequenzen bemerkbar: Fegen Eure Figuren wie Furien über den Schirm, erhellen grelle Blitze und glutrote Feuerbälle den Bildschirm - einer spektakulärer als der andere. Auch bei den Zwischensequenzen profitieren die Entwickler von der PlayStation-Hardware. Die sehen um einiges besser aus als beim Saturn-Vorbild: Störten beim Orginal hier und da noch grobe Flächen die Atmosphäre, werdet Ihr die PlayStation-FMV´s in bester Qualität genießen - kräftige Farbtöne und hochaufgelöste Objekte machen die „Grandia"-Filmchen zum grafischen Genuß.

Im Gegensatz zum Square-Kracher „Final Fantasy VIII" verzichten die Entwickler auf vorgerenderte Hintergründe - das gesamte „Grandia"-Universum ist polygonaler Natur.

Der Hauptgrund dafür liegt auf der Hand: Während die einkopierten Render-Fassaden eines „Final Fantasy VIII" zwar wunderschön anzusehen sind, wirken sie jedoch gleichermaßen starr. In „Grandia" gibt´s deshalb keinen Stilbruch - was letztlich der Atmosphäre zu Gute kommt. Die wird durch realistische Akustik noch verstärkt: Die glasklaren Sound-Effekte saugen Euch förmlich in die Fantasy-Welt hinein. Läuft Justin bspw. an einem Herd vorbei, hört Ihr die Pfannen brutzeln und das Wasser gluckern. Anderes Beispiel: Ihr berührt einen Kleiderständer - und prompt fängt das wackelige Ding zu klappern an.

Eine Special-Edition (mit Soundtrack, T-Shirt und Stoffkarte) wie bei der Saturn-Version wird´s für das Sony-Pendant voraussichtlich nicht geben - aber die Japaner sind ja immer für eine Überraschung gut.

Mit „Grandia" erwartet Euch ein atmosphärisches Meisterwerk - vorausgesetzt, das Spiel erscheint in Europa. Auf der bevorstehenden E3 in Los Angeles werden wir hoffentlich mehr über ein Deutschland-Release erfahren, Rollenspiel-Fans und Hobby-Abenteurer drücken bis dahin fest die Daumen. ■











Text: Robert Bannert



Kulleraugen-Kult und japanophiles Design sind für den Konsolen-Rollenspieler altbekannt - schließlich kommen die meisten Genre-Vertreter aus Fernost. Weniger verbreitet dagegen sind die kulturellen Einflüsse: Denn im Land des Lächelns gibt es nicht nur Anime-Wahn und verspielte Kinder-Kost, auch Kampfsport gehört zum Grundwissen des japanischen Großstadtbürgers. Und den zelebrieren die „Legend of Legaia"-Entwickler bis zum letzten Polygon: Die Charaktere prügeln, kicken und verschießen Chi-Energie, was das Zeug hält - und zerlegen ihre Widersacher mit Martial-Arts-Einlagen, die jedem Eastern-Streifen zur Ehre gereichen. Glück für alle Prügelspiel-Freunde, daß die japanischen Entwickler ihre Figuren komplett in 3D auf den Kampfbildschirm bannen - und sämtliche Manöver an die großen Beat'em-Up-Brüder angelehnt haben. In 3D macht die Rollenspiel-Rangelei nämlich gleich doppelt so viel Spaß: Eure Figuren werden von allen Seiten gezeigt, posieren aus sämtlichen Himmelsrichtungen und machen auch kurz vor'm Ableben noch eine verführerisch gute Figur (besonders Kämpferin Leon). Dabei hat man den „Tekken"-inspirierten Effekt-Schnickschnack im passenden Kampfsystem verpackt: Anstatt nur stur aus Menüs zu selektieren, könnt Ihr Euch sämtliche „Special-Moves" selber zusammenbasteln - und zwar via digitalem Richtungsweiser. Da reihen sich Zielhöhe der Attacke und die Wahl unterschiedler Trefferzonen wie eine taktische Note an die nächste. Für eine Zeit, in der allzu viele Genre-Entwickler nur alte Pfade austreten, eine stramme Leistung. Dabei ist das System ebenso simpel wie bestechend: Jede Figur des kampfsportlichen „Legend of Legaia"-Trios ist von Kopf bis Fuß

gend of Legaia



■ Vahn und Leon im Kaufrausch: Die Händler auf dem Schloßhof bieten Warenin allen Formen, Größen und Güteklassen an - vom obligatorischen Heiltrank bis hin zur Deluxe-Panzerung.



■ Stimmungsvoll: Die einzelnen Etagen eines Geisterschlosses sind nur über weitläufige Treppenfluchten zu erreichen.



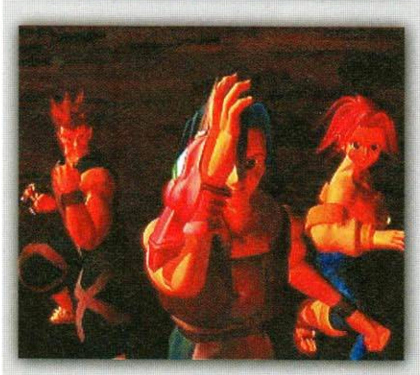




■ Special-Wut bis zum bitteren Ende: Wenn Ihr mehrere Offensiven miteinander kombiniert, packen Eure Charaktere die grobe Kelle aus - und malträtieren die magischen Seru-Schergen mit massiven Martial-Arts-Einlagen.







in drei Zonen unterteilt. Genauso ist es um die Attacken bestellt. Bevor Ihr die schmierigen Vieleck-Viecher in den Märchenhimmel schickt, ordnet Ihr in die Aktionsleiste Eures Helden Tritt- oder Schlagattacken ein: Je länger der Balken, desto mehr Offensiven könnt Ihr in der aktuellen Spielrunde aufreihen. Wer Glück hat, findet nebenbei noch eine magische Kombination heraus: Zwischen Kick-Kombos und Schlagserien ist für die Suche nach spiritueller Erleuchtung zwar nicht viel Raum, aber in der Hitze des Gefechts stolpern Eure Kämpfer oft aus purem Zufall über eine neue Technik. Denn zu trainieren wie ein Wilder, bringt herzlich wenig, wenn es an der nötigen Praxis fehlt - und die ist ja bekanntlich oft die beste Schule. Wenn sich ein Schlag an den anderen reiht, dann geht dem Angreifer hier und da das sprichwörtliche Licht auf - und aus einer harmlosen „Links-Links-Rechts-Rechts"-Kombination wird es für Wildfang Leon plötzlich eine Dual-Shock-Erschütterung erster Güte - die „Frost Breath"-Attacke verweist die 3D-Fieslinge mit viel Sound-Schall und Pixel-Rauch in ihre Schranken. Noch übler wird's für die Manga-Monsterchen, wenn Eure Kämpen mehrere „Arts" miteinander kombinieren: Ihr wechselt mit dem Dreieck-Button ins Special-Menü und vergleicht die unterschiedlichen Attacken so lange miteinander, bis Ihr zwei gefunden habt, bei denen Eröffnungs- und Abschluß-Attacke die selben sind. Beispiel: Euren letzten Angriff habt Ihr mit einem Tritt abgeschlossen - also bietet sich für die nächste Angriffs-Serie eine Kombo an, die Ihr noch mit demselben Kick einleiten könnt. Clevere Charaktere können sich auf diese Weise wertvollen Platz auf der Aktions-Leiste sparen. Die simplere Lösung: Ihr reiht ohne Rücksicht auf Verluste so viele Kombos wie möglich auf und erdrückt die gegnerische Front mit schierer Masse.

Wer's dagegen lieber ganz bequem hat, der greift auf das „Legaia"-Equivalent zum Ambiente-üblichen Zaubersegen zurück: Wie in „Final Fantasy VII" beschwört Ihr die monströsen Bewohner anderer Daseins-Sphären herauf. Glücklich in der Welt der Sterblichen angekommen, packen Eure Dämonen die magische Keule aus und fegen die ganze Bestien-Bagage auf einmal vom Schirm. Der Haken: Bevor Euch die guten Geister mit Macht und Magie zur Seite stehen, müßt Ihr sie in einem herkömmlichen Duell stellen und gefügig machen: Wie das restliche Ungetier machen Eure künftigen Helfershelfer die Spielwelt via Zufalls-Plazierung unsicher - und ehe Ihr Euch verseht, wird das Helden-Trio in ein Gefecht verstrickt. Wer von Euren Charakteren im Duell gegen die Geisterwesen den entscheidenden Schlag anbringt, kassiert ihre Macht - und einen neuen Eintrag ins magische Menü.

KLASSISCHE KOST

Daß bei so viel martialischer Manie der eine oder andere Design-Winkel zu kurz kommt, ist für ein Projekt mit mittelständischem Entwicklungs-Budget leider vorprogrammiert: Etwas ist faul im Lande Legaia. Die Entwickler haben sich

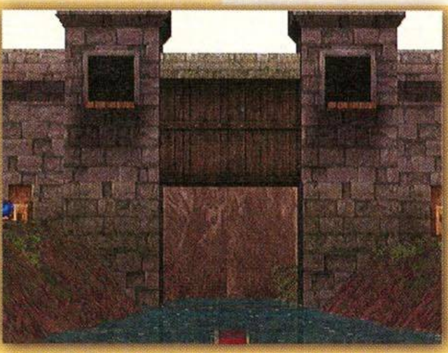


■ Noch schlendert Hauptakteur Vahn unbehelligt durch sein Heimatdorf - die ländliche Idylle, bevor die Monsterhorden der „Seru" anrücken.



■ Jeder Welt ihre Kunst - Ähnlichkeiten zu Da Vincis Dame sind rein zufällig....







■ Wasser Marsch? Falsch! Um auf die anderen Seite des „Legaia"-Kontinents zu kommen, müßt Ihr zunächst das Flußbett trocken legen. Für den versierten Dungeon-Forscher kein Problem: Ihr holt Euch im benachbarten Schloß den Schlüssel für die Schleuse ab und laßt das schwere Holz-Schott mit einem simplen Dreh ins Tal donnern.

fast ausschließlich auf ihr Kampfsystem verlassen. Aber was im Kampf technisch Sinn macht, muß für das übrige Spiel noch lange nicht gut sein. Gemeint ist das dreidimensionale Naturell der „Legaia"-Welt - nicht nur beim Kampf Mann gegen Monster, sondern auch beim Spaziergang zwischen den einzelnen Schauplätzen. Egal ob Eure Figuren auf dem Marktplatz die Warenauslage begutachten oder in einem finsteren Forst nach Artefakten forschen - die „Legaia"-Götter haben ihre Welt komplett aus Polygonen erschaffen. Technisch liegt Sonys Rollenspiel-Reigen also voll im Trend - nur schade, daß die 3D-Engine

„Liebhaber klassischer RPG-Kost danken die spielerischen „Rückschritte" und freuen sich auf ein Abenteuer der alten Schule."

ungefähr genauso interaktiv ist wie jede zweidimensionale Super-Nintendo-Welt auch. Weder könnt Ihr den Blickwinkel verändern, noch Euch die Umgebung aus der mittlerweile obligatorischen Ego-Perspektive anschauen. Stattdessen beobachtet Ihr Eure Gruppe wie gehabt von schräg oben oder aus der klassischen Vogelperspektive: Wofür also klobige 3D-Optik?

Auch wenn wir den technischen Kompromiß nicht einsehen - Spaß hatten wir mit Sonys Fernost-Import trotzdem jede Menge, und schließlich ist man als Rollenspieler der ersten Stunde grafischen Kummer gewöhnt. Nicht jeder RPG-Titel ist „Final Fantasy" - und derweil Square mit ihrer Reihe mittlerweile Mainstream-Wege beschreiten, ist „Legend of Legaia" vor allem auf die Klassiker-geprägten Genre-Gemüter zugeschnitten. FMV-Einspielungen und ähnliches Stimmungs-Beiwerk machen sich rar - aber dafür geht Euch die Interaktion mit der possierlichen Nippon-Kulisse auch umso leichter von der Hand. Die Mär um die Suche nach den Ruhestätten verblichener Zauberwesen ist weder sonderlich einfallsreich, noch sonstwie spektakulär, führt Euch aber durchweg auf Design-geprüften Boden. Erzählstil und Plot-Intermezzi sind

info – Das Kampfsystem im Detail



■ Via Steuerkreuz (wahlweise analog oder digital) wählt Ihr die einzelnen Optionen an, mit dem Quadrat-Button bestätigt Ihr die Selektion von Beschwörungs-Zaubern und Angriffs-Kombinationen. Unser Schema zeigt Möglichkeiten und Menü-Führung der „Legaia"-Gefechte auf.



■ Wer von Euch einen Hund hat, kennt das Bild: Gerade in einen friedlichen Schlummer gesunken, fährt Euch Waldi mit der klebrigen Zunge über das Gesicht. Aus der Traum!



■ In dieser Höhle ist kein Platz für drei: Der Felsengolem will Eure Truppe mit schlagkräftigen Argumenten dezimieren.

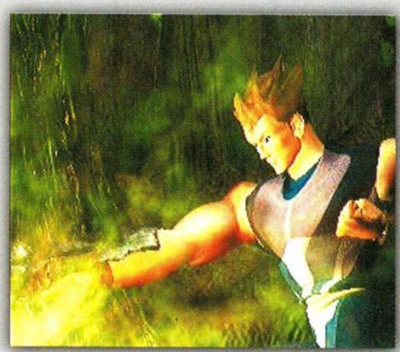






■ Im Kampf um den zweiten „Genesis Tree" legen sich Eure Helden (bisher nur als Duo unterwegs) mit einem „Manticor" an: Genre-Insider erkennen das löwenartige Zotteltier als Kreatur der Sagenwelt. Die überdimensionierte Raubkatze hebt sich mit ledrigen Schwingen in den Himmel - und vertrimmt Eure Helden mit giftigem Skorpions-Schwanz.







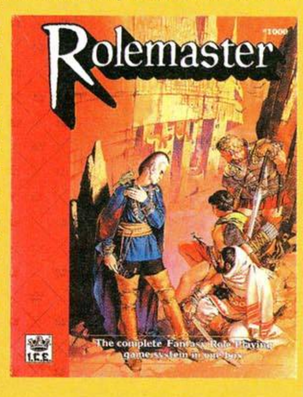
spannend, die Reise Eurer Helden von spielerischem Feinschliff geprägt. Charaktere und Inszenierung haben Charme, „Legaia" selber noch die sprichwörtliche Seele, die technisch opulentere Ambiente-Vertreter gerne vermissen lassen. Denn wenn die Perfektion allmählich zur Routine wird, dann bleibt der Spielspaß oft auf der Strecke. Anders bei „Legend of Legaia": Liebhaber klassischer RPG-Kost danken die spielerischen „Rückschritte" und freuen sich auf ein Abenteuer der alten Schule. Monster weichprügeln, neue Angriffstechniken austüfteln und Erfahrungspunkte sammeln - so will der Nostalgiker sein Rollenspiel haben.

TRIO INFERNALE

Damit Ihr Euch bei der fernöstlichen Monsterhatz nicht verzettelt, hat sich Sony auf ein Helden-Trio beschränkt: Was dem Veteranen auf den ersten Blick wie eine Vernachlässigung der wichtigsten Genre-Zutat erscheint, ist auf den zweiten Blick dankbar. Anstatt Euch ständig auf die Fähigkeiten eines neuen Gruppenmitglieds einstellen zu müssen, könnt Ihr jedem Charakter die volle Aufmerksamkeit widmen. Da wollen Objekt-Listen sortiert, Fähigkeiten ausgelotet und Kämpfer gerüstet werden: Der Charakter ist wie immer des Rollenspielers liebstes Kind - und wird von Kopf bis Fuß mit so viel Hingabe ausstaffiert, daß die Barbie-Puppen der kleinen Schwester neidisch werden. Tatsächlich ist das Daten-gemästete Alter-Ego des Rollenspielers genau das: Ein virtuelles Dress-Up-Püppchen mit allen Schikanen. Ihr zieht Eure Helden an, rüstet sie auf, stählt ihren

info Seitensprung

Rollenspiel-Abenteuer waren nicht immer digital: Die Wurzeln des Genres fußen nicht im Computer-, sondern im klassischen Brettspiel-Bereich. Im „Paper'n'Pencil"-Rollenspiel stehen Charakterspiel und Plot im Vordergrund, den Kontakt zur „Spielwelt" stellen weder Tastatur noch Joypad, sondern Menschen aus Fleisch und Blut. Derweil die „Spieler" in die Rolle der Charaktere schlüpfen, umreißt der „Spielleiter" Umgebung und Situation. Ob hübsche Bar-Maid oder verschrobener Wichtel: der Spielleiter mimt sämtliche Figuren und konfrontiert seine Gruppe alle Nase lang mit Herausforderungen der mystischen Art. Wer in der Fantasy-Welt das Sagen hat, bestimmt das „Regelwerk": Hier findet Ihr auf mehreren hundert Seiten Wissenswertes über den Umgang mit Freund und Feind, Charakter-Klassen und Rassen. „Spielregeln lernen" heißt für den Rollenspieler vor allem, sich mit Daten und Würfel-Systemen auszukennen. Was dem Videospieler als taktische Innovation erscheint, das ist für den „Paper'n'Pencil"-Versierten oft schon ein alter Hut. Bestes Beispiel: Die Unterteilung in „Trefferzonen" gibt's im gedruckten Rollenspiel schon seit fast 20 Jahren. Der Pionier ist demnach kein PlayStation-Spiel, sondern US-RPGs wie „Runequest" oder „Rolemaster": Hier wurden die Körper der Charaktere zum ersten Mal in Zonen unterteilt und via Würfel-Wurf angepeilt.





■ Pilgerfahrt in 3D: Die Überlandoptik von „Legend of Legaia" erinnert an „Final Fantasy 7" - allerdings ist die Kamera starr. Die auffälligste Parallele: Zufallsbegegnunen gibt's en masse - keine Minute vergeht ohne Überfall. Eure Börse dankt's, das Hit-Point-Konto geht zur Neige.









■ Hübsch: Die süße Leon zeigt sich von ihrer besten Seite. Wer im Gefecht den finalen Schlag anbringt, der verzückt mit spielerischen bis verführerischen Manga-Posen: Vahn zeigt sich als selbstbewußtes Krieger-Naturell, Leon steigert den Genre-üblichen Niedlichkeits-Faktor.

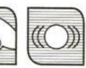
Körper, schärft Ihren Geist - und freut Euch wie ein kleines Kind, wenn es im anschließenden Kampf hoch hergeht. Auf einmal stürmen Eure Figuren nicht mehr im langweiligen Leinen-Look über den Schirm, sondern springen in knallbunter Martial-Arts-Montur durch die Luft - um Sekunden später vor der gegnerischen Rotte zu landen und die bestialische Brut mit brachialen Kombinationen in ihre polygonalen Bestandteile zu zerlegen. Ist die feindliche Übermacht groß und Eure Aktions-Leiste kurz, legt Ihr eine spirituelle „Ladepause" ein - und schickt Eure Gefährten an die Front. Derweil sich die Kompagnons an vorderster Front um ihr Leben prügeln, zapft Ihr Eure geistigen Reserven an: Beobachtet, wie's Eurer Figur in klassischer Manga-Manier vor lauter Energie die Wuschelhaare aufstellt - und ihre Aktions-Leiste auf die anderthalbfache Länge anschwillt. Auch hier ist Individualität Trumpf: Alle drei Recken sind bei anderen Meistern in die Lehre gegangen und verstärken die Kampfkraft Eurer Truppe mit ihrem ganz eigenen Stil. Die putzige Leon hat über Jahre hinweg den Ausführungen eines verzauberten Wolfs gelauscht und sich als Resultat der tierischen Schule einen ziemlich ungestümen Kampfstil angeeignet. Hauptcharakter Vahn dagegen ist beim lokalen Dorf-Dojo in die Lehre gegangen. Dessen Vorstand hat wie „Master Teacher" Gala im Kloster von Kriegsgott Byron gelernt: die Kampfkünste der Waffenbrüder Vahn und Gala ähneln sich also. Trotzdem keine Panik: Jede Figur bringt genügend eigene Attacken mit ins Spiel, um der gegnerischen Front tüchtig einzuheizen - vorausgesetzt, ihr wählt beim Austüfteln der Rundentaktik die korrekte Kampfkunst-Kombo und spart auch beim Rüstungs-Einkauf nicht am falschen Ende. Auch hier muß auf die Bedürfnisse des Individuums eingegangen werden: Ein Kämpfer, der vornehmlich mit schnellen Kick-Kombinationen ausbricht, bringt Euch in der Konfrontation mit fliegenden Kreaturen nicht viel ein. Mit seinen Tritt-Techniken kommt der arme Tropf nicht hoch genug hinaus: besser, er verzieht sich in die hinterste Reihe oder unterstützt die Gefährten mit Magie. So oder so: Seine Schwäche ist die obere Körperpartie - und besonders Schwächen wollen mit angemessener Rüst-Technik geschützt werden. Verstärktes Leder, Kettengeflecht oder mystisch verstärkte Textilien - in den „Armor Shops" der Legaia-Welt bekommt Ihr alles, was das Kriegerherz begehrt. Eine prall gefüllte Börse und ein Händchen für den zielsicheren Griff in die „Armor"-Auslage sind allerdings Muß. ■

„Erzählstil und Plot-Intermezzi sind spannend, die Reise Eurer Helden von spielerischem Feinschliff geprägt."

PlayStation

Genre:	Rollenspiel	Anbieter:	Sony
Spieleranzahl:	1	Entwickler:	Sony of Japan
Veröffentlichung:	4. Quartal	Muster:	US-Import





Text: Daniel Johannes

LEGEND OF MANA



■ Hommage an Michael Ende? Der Steinbeißer-Verschnitt beeindruckt mit Render-Einspielung.



■ Übermut tut selten gut: Für den aggressiven Sprung nach vorne bekommt die Terrorente die Axt in den Schädel - da hilft auch der Bauhelm nicht.

Squares Softwarenachschub reißt nicht ab: Wurden die "Final Fantasy"-Serie und die "Romancing Saga"-Reihe bereits erfolgreich vom Super Nintendo auf die PlayStation konvertiert, soll jetzt auch die "Secret of Mana"-Welt in neuem 32 Bit-Licht erstrahlen. Wie mittlerweile üblich, packten die japanischen Entwickler ihrem neuesten Hit "SaGa Frontier 2" eine Demo-CD bei – und auf der könnt Ihr Euch bereits einen ersten Eindruck von "Legend of Mana" machen. Wer Action-Adventure-Fan der ersten Stunde ist, der schmilzt schon beim Intro dahin: Man erinnert sich an durchzockte Nächte mit den genialen Vorgängern. Schuld daran ist nicht zuletzt die faszinierende Zeichentrick-Optik – von unförmigen Polygon-Gefilden nahm Square Abstand. So wandert Ihr durch malerische 2D-Landschaften und erfreut Euch an der Detailverliebtheit. Squares Grafiker sind mit Herzblut bei der Sache gewesen: immer wieder entdeckt Ihr zunächst unauffällige Dinge - mal plätschert im Hintergrund beruhigend ein Brunnen, mal hüpft ein Pogopuschel ins sichere Gebüsch. Ehe Ihr Euch aber in das kunterbunte Land der Legenden begeben dürft, werdet Ihr vor schwierige Entscheidungen gestellt: Anfangs stehen nämlich zwei Charaktere zur Auswahl – je nach Wunsch dürft Ihr mit einem männlichen Protagonisten oder dessen weiblichem Gegenstück ins Abenteuer ziehen. Auch Eure Kreativität kommt dabei nicht zu kurz – für beide Figuren will zunächst ein passender Name gefunden werden. Nach der Festlegung der Spielfigur geht's in die Waffenkammer: Aus elf altbewährten Prügeln wählt Ihr Euren Favoriten, anschließend vermöbelt Ihr die Monsterschar mit Schwert, Axt, Hammer, Speer, Schlagstock oder Pfeil und Bogen. Kampfsportanhänger mit Faible für akrobatische Verrenkungen streifen sich dagegen die Klaue über - und schlagen aufdringliche Gegner kurzerhand grün und blau. Wer sich für Martial Arts begeistert und trotzdem den Waffeneinsatz nicht scheut, verpaßt Angreifern mit den Nunchaku blitzschnell einige Beulen. So oder so: die feindlichen Kreaturen haben nichts zu lachen. Die sind wieder größtenteils dem Tierreich entliehen – zahlreiche Gegner kennt Ihr schon aus den vorangegangenen "Mana"-Episoden. So gibt es beispielsweise ein Wiedersehen mit den bereits erwähnten Pogopuscheln (in der US-Version: Rabites) und den explodierenden Pilzköpfen (Mushbooms).

MANA-MEISTER

Das Kampfsystem hat sich kaum verändert: Nach wie vor prügelt Ihr in Echtzeit auf Eure Kontrahenten ein und steuert Helden bzw. Heldin in beliebiger Richtung über den Schirm – auf diese Weise weicht Ihr fiesen Attacken aus und begebt



■ Hut ab! Ein ordentlicher Schwung mit dem Schwert bringt auch den hartnäckigsten Fliegenpilz zum Kapitulieren.



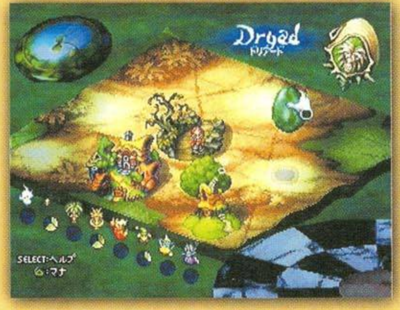
■ Talentierter Geselle: Ob die Konversation mit dem Jongleur wichtige Infos bringt, sei dahingestellt...



■ Insektophobie: Nicht nur die Klauen dieser Riesenbestie sind furchteinflößend...



■ Einschüchterungstaktik: Noch reißt das Ungetüm sein Maul weit auf – ein paar Schläge in den fetten Wanst sollten die Bestie jedoch zum Schweigen bringen...



■ Innovativ: Je nachdem, wo Ihr die gewonnenen Artefakte absetzt...



■ ...entstehen unterschiedliche Landschaften und Verliese.

"Ihr wandert durch malerische 2D-Landschaften und erfreut Euch an der Detailverliebtheit."

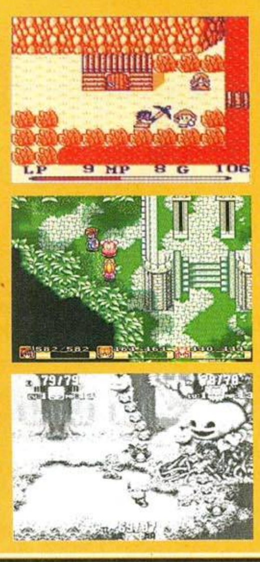
Euch in günstige Schlachtpositionen. Anschließend zückt Ihr die Klinge oder anderes Mordwerkzeug, um unaufmerksamen Kreaturen im richtigen Moment eine Harke zu verpassen – eine Prozentanzeige am oberen Bildrand gibt Aufschluß über Eure derzeitige Schlagkraft: Ist das Barometer ganz gefüllt, landet Ihr einen besonders durchschlagskräftigen Schwinger, 5%-Attacken bewirken bei den Gegnern nicht mal ein Jucken. Also: Taktisches Vorgehen nicht versäumen! Nur mit voller Energie sind anständige Resultate zu erzielen. Mit der Zeit erlernt Ihr sogar besondere Spezial-Techniken. Die offenbaren erst das wahre Potential Eurer Waffe: Bekommt Euer Protagonist wieder mal seine Angriffs-Allüren, schleudert er wild seinen Prügel durch die Luft. Das Ergebnis kann sich sehen lassen: Unachtsame Monster werden einen Kopf kürzer gemacht – und Ihr habt ab sofort Eure Ruhe. Sollten Eure Hit-Points im Gefecht zur Neige gehen, greift Ihr wahlweise auf bewährte Hausmittel zurück und verwöhnt Euren Gaumen mit Heilkräutern. Die moderne Variante: Ihr schmeißt Euch zwecks Sofort-Heilung eine Handvoll Bonbons ein. Aber auch sparsame Gemüter erhalten eine Überlebenschance: Bleibt Ihr ruhig stehen, füllt sich Euer HP-Konto langsam wieder auf. Bei noch so ausgezeichneter Waffenführung und Kampfkunst darf jedoch die magische Verteidigung nicht vergessen werden: Wer im Zauberkurs aufgepaßt hat, kann im Kampf überraschend Sprüche loslassen. Als geschulte Lehrmeister fungieren abermals alte Bekannte: Mit Salamander, Dryade, Undine und fünf weiteren Helfern gibt sich die ganze Sippschaft der kleinen Gnome aus "Secret of Mana" ein Stelldichein – und versorgt Euch mit dem notwendigen Wissen über die Elemente. Der schmerzliche Nachteil: Hat auch der Feind im Zauberbuch geschmökert, müßt Ihr tüchtig einstecken. Ein Ausweichmanöver könnt Ihr dann nicht mehr einleiten – wie schon früher ist derartigen Offensiven nicht zu entkommen.

Doch geteiltes Leid ist bekanntlich halbes Leid: Aus diesem Grund dürft ihr Euch wieder zu zweit in die Welt von "Legend of Mana" stürzen, und an der Seite eines menschlichen Mitstreiters übellaunige Fantasy-Wesen zusammenknüppeln.

Das innovativste Feature aber ist das "Land-Make"-System: Wer weiterkommt und Endgegner bezwingt, erhält mysteriöse Artefakte, die Ihr auf's Erschaffen weiterer Areale verwendet. Beliebig auf der Landkarte plaziert, entsteht aus dem geheimnisvollen Teil in Windeseile ein neuer Spielabschnitt – je nach Bauort variiert somit auch der Verlauf Eurer Reise. Jede Entscheidung verändert auch die Story: Für Langzeitmotivation und wiederholte Spielsessions ist also gesorgt. Wollen wir hoffen, daß sich Square E.A. für einen US-Release des grandiosen Action-Adventures entscheidet.

info – Die Mana-Trilogie

Die "Secret of Mana"-Reihe ist in Japan unter dem Titel "Seiken Densetsu" bekannt – in Deutschland und den USA hingegen war man sich nicht direkt einig. So erschien das erste "Seiken Densetsu" (Bild oben) für den Game Boy in den USA unter dem zugkräftigen Namen "Final Fantasy Adventure", hierzulande entschied man sich für den noch verwirrenderen Titel "Mystic Quest". Das mit dreijähriger Verspätung schließlich auch bei uns veröffentlichte "Secret of Mana" (Super Nintendo) hieß im Land der aufgehenden Sonne also "Seiken Densetsu 2" (Bild Mitte) und bot zum ersten Mal in der Adventure-Historie einen Drei-Spieler-Modus. Die grafisch brillante Fortsetzung "Seiken Densetsu 3" (Bild unten) schaffte es erst gar nicht in den Westen – fanatische Importfreaks haben sich jedoch längst ein Exemplar gesichert. Wollen wir also hoffen, daß uns das vielversprechende PlayStation-Debüt nicht vorenthalten wird.



Über eine deutsche Version läßt sich derzeit nur mutmaßen – eingefleischte Genre-Fans werden sich im Zweifelsfall auf zwielichtige Importpfade begeben. ■



Genre:	Action - Adventure	Anbieter:	Square
Spieleranzahl:	1-2	Entwickler:	Square
Veröffentlichung:	Japan: Juni	Muster:	Import





Text: Fabian Döhla

Marvel vs. Capcom
Clash of Super Heroes

■ That hurt's! Bildschirmfüllende Grafiken unterstreichen die Durchschlagskraft mächtiger Specials



■ Peter Parker wickelt seine Gegner in ein klebriges Spinnennetz – schlagt schleunigst zu!



■ Nur nicht aufregen! Der "Incredible Hulk" läßt seine Muskeln spielen – im Hintergrund beobachtet Dr. Wily das Geschehen

Was bei uns leider nur eine kleine Fangemeinde interessiert, genießt in Japan immer noch ungebrochene Popularität. Gemeint sind klassische Beat'em Ups im „Street Fighter"-Stil. Die Liebe zum „flachen" Prügeln geht noch weiter: Eigens für's die japanophilen 2D-Streithähne erschien seinerzeit eine Speichererweiterung für den Saturn. Denn der Spielhallen-erfahrene Japaner bemerkt das Fehlen von Animationsphasen oder Sound-Effekten sofort. Auf der PlayStation ist das Limit inzwischen erreicht: Der mit nur zwei MB recht schmal bestückte Hauptspeicher schränkt die Freiheiten der Entwickler ein - „Marvel vs. Capcom" wird's für Sonys 32-Bitter nie geben.

Dieser Tage feiert Capcom auf dem Dreamcast 2D-Premiere - und auf Anhieb wird klar: Segas NexGen-Konsole eignet sich hervorragend für Umsetzungen hochkarätiger Arcade-Prügler.

Eine vorschnelle Limitierung des Kämpferfelds hat man diesmal bereits durch die Titelwahl vorweggenommen. „Marvel vs. Capcom - Clash of Super Heroes" (so der vollständige Name) beschränkt sich nicht ausschließlich auf „Street Fighter"-Recken oder „X-Men"-Superhelden. Im Auswahlbildschirm seht Ihr Euch mit einer ganzen Reihe alter Bekannter konfrontiert: Mit Karateka Ryu habt Ihr Euch schon auf dem Super Nintendo geprügelt. Gleiches gilt für Schönheit Chun Li. Wieder könnt Ihr den Pause-Button strapazieren, um der feschen Chinesin unter den Rock zu gucken.

Ebenfalls aus dem reinrassigen Prügelspiel-Lager importiert: Klischee-Russe Zangief und die teuflische Morrigan. Weitere Capcom-Helden ergänzen das Kämpferaufgebot. Mega Man tobt bereits seit NES-Zeiten durch das Videospiel-Universum, der quirlige Cyborg hat sich aber auch schon auf der PlayStation versucht - jedoch ohne Erfolg. Captain Commando

„Marvel vs. Capcom" macht schlicht und einfach Spaß!



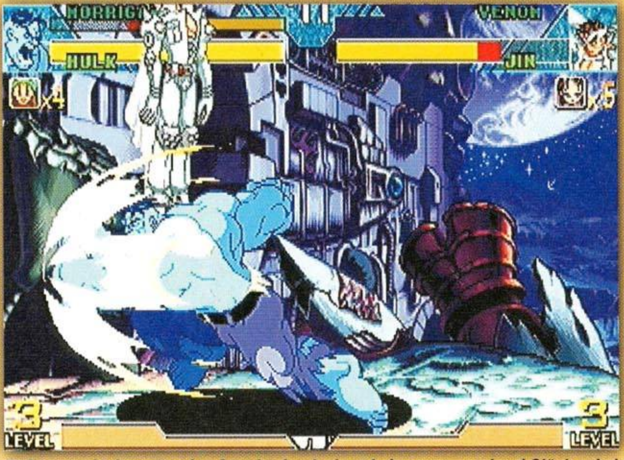
■ Mit dem mutierten Robo-Hündchen Rush bohrt Ihr Venom ein Loch ins Knie



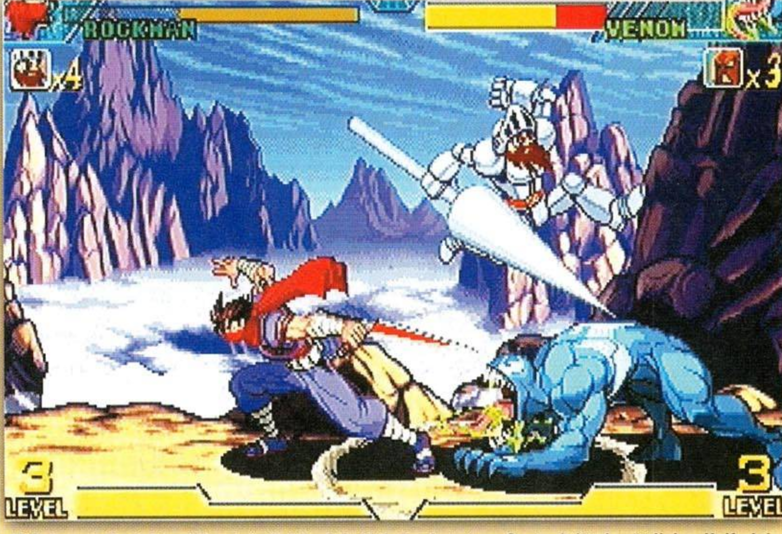
■ Niedlich: Roll bekommt Mega Man-typische Unterstützung



■ Der Capcom-"Held" Captain Commando zeigt sich von seiner besseren Seite



■ Jin entgeht der wütenden Attacke durch einen Luftsprung - nochmal Glück gehabt!



■ Bekannte Gesichter: "Ghosts `n Goblins"-Held Arthur hat einen Gastauftritt als nützliches Helferlein

kennen im Regelfall nur Spielhallengänger oder Nippon-Fans - doch keine Angst, Ihr habt bisher nichts Essentielles verpaßt. Strider Hiryu säbelte sich schon auf dem Mega Drive durch 16-Bit-Kulissen und wurde jetzt wieder aus der Versenkung geholt - nostalgische Gefühle sind vorprogrammiert. Der Soundtrack trägt seinen Teil bei: Musik aus den „Mega Man"-Spielen und der „Strider"-Titelsong lassen Konsolisten-Oldies frohlocken. In der eindeutigen Überzahl befinden sich aber die Comic-Helden aus dem Marvel-Imperium. The Incredible Hulk, Schild-Schwinger Captain America, Spider-Man, Wolverine, Gambit, Ex-Iron-Man War Machine und Eddie Brock alias Venom geben sich ein Stelldichein. Bekommt Ihr trotz geballter Superkraft im Ring eins auf die Mütze, gesellt sich ein Helfer dazu - und der ist nicht minder prominent als Euer Charakter: Unter anderem im Capcom-Notruf-Team: Ritter Arthur („Ghosts `n Goblins"), der Unknown Soldier („Forgotten Worlds"), Juggernaut, Iceman, Psylocke, Cyclops und Thor, die alle bekannten Marvel-Comics entstammen.

VIER GEWINNT

Das Besondere am neuesten Beat'em Up-Update: Dank ausreichender RAM-Reserve lädt der Dreamcast gleich vier Kämpfer in den Speicher - Ihr erlebt im Gegensatz zu den „Marvel Super Heroes vs. Street Fighter"-Kurzauftritten (PlayStation-Bericht in fun.generation 5/99) erstmals waschechte Tag-Team-Action. Per Button-Kombination wird gewechselt - blitzschnell hechtet Euer Alternativ-Kämpfer in die Kampfarena. Inzwischen kann der Partner außerhalb des Screens verschnaufen - die Energieleiste dankt Euch den Einsatz mit Regeneration. Wird's Euch trotz geschickter Wechsel-Spiele zu bunt, geht's für kurze Zeit im Team auf Trefferjagd. Ist Euer „Super-Meter" komplett aufgeladen, habt Ihr Zugriff auf die „Team-Up Attack". Ihr kontrolliert beide Spielfiguren gleichzeitig und habt zudem unendlich Special-Energie - nutzt die Chance, und laßt es ordentlich krachen. Derartige Exzesse werden grafisch angemessen dargestellt: Bildschirmfüllende Blitzgewitter und krachende Schlagserien verwöhnen das Auge. Könnt Ihr auf 3D-Grafik verzichten, werden durchweg gelungene Optiken präsentiert. Die Entwickler haben weder mit Animationsphasen noch mit Sound-Samples gegeizt - technisch gibt's demnach nichts zu bemängeln. Selbst wenn sich alle vier Haudegen gleichzeitig die Birne weichklopfen, geht das Spiel nie in die Knie - gut gemacht!

Seinen Höhepunkt erlebt „Marvel vs. Capcom" im „Cross-Fever-Modus". Vier Arcade-Sticks vorausgesetzt (vgl. auch mit Informer-Kasten), prügelt Ihr Euch zusammen mit drei Freunden - stundenlanger Spielspaß ist garantiert! Erfolgreiche Kämpfer werden standesgemäß belohnt: Nach und nach stehen neue Figuren zur Auswahl - zu guter Letzt gesellt sich auch Oberscherge Onslaught zur Kämpferriege.

BEISPIELHAFTE SPIELBARKEIT

Nach jahrelanger Experimentalphase in der Post-"Street Fighter"-Ära hat Capcom endlich wieder den richtigen Weg eingeschlagen. „Marvel vs. Capcom" macht schlicht und einfach Spaß - was nicht zuletzt an den einfach auszuführenden Special-Moves liegt.

Erinnern wir uns: „Street Fighter 2" bot zu seiner Zeit ebenfalls eingängige Aktionen - doch hat sich deswegen jemand über fehlenden Tiefgang mokiert? Sicher nicht - warum also jetzt? Wer ein Faible für hervorragend inszenierte Beat'em Ups hat und nicht zwingend durch die dritte Dimension turnen muß, darf bereits jetzt gedankenlos zuschlagen. Für Capcom-Fans ist dieses Produkt sogar ein Grund für den Dreamcast-Kauf - auch wenn's Tekken-Jünger schwerlich begreifen werden. ■

Dreamcast

Genre: Beat'em Up	Anbieter: Capcom
Spieleranzahl: 1-4	Entwickler: Capcom
Veröffentlichung: 4.Quartal	Testmuster: Japan-Import

Text: Benedikt Plass



No Fear
Downhill Mountainbiking

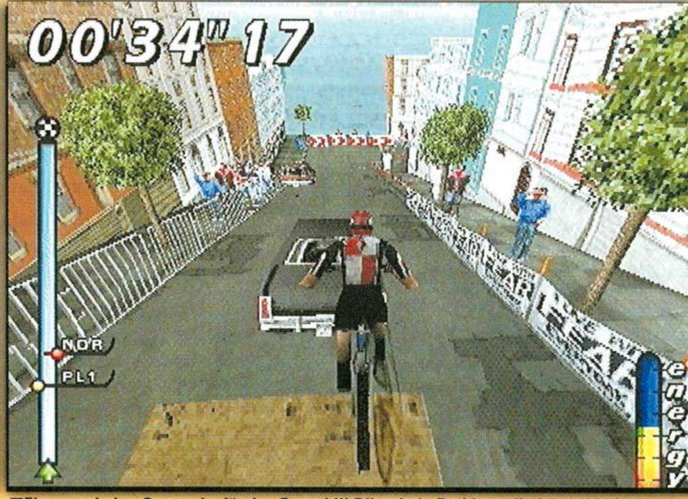
Rennspiel-Spezialist Codemasters betritt mit "No Fear Downhill Mountain Biking" Konsolen-Neuland: Nach Rallye-Referenz "Colin Mc Rae Rally" und dem nicht minder genialen "TOCA 2" erwartet Euch erstmalig ein waschechtes Mountainbike-Spektakel. Um die Trend-Sportart kompetent umzusetzen, verpflichtete man das schwedische Entwicklerteam UDS (programmierten auf dem PC "Bleifuß Fun") - und den renommierten Bike-Ausrüster "No Fear" gleich dazu.

NO FEAR – NO FUN!

Dieses Motto beschreibt den Extrem-Sport "Downhill Mountain Biking" am besten: Mit halsbrecherischem Tempo jagen Fahrrad-Akrobaten enge Schotterpfade hinunter – Höchsgeschwindigkeiten von 100 km/h und mehr sind keine Seltenheit. Beste Voraussetzungen also, der rennspielhungrigen PlayStation-Gemeinde dramatische Mountainbike-Stunden zu servieren. Die erlebt Ihr auf 24 anspruchsvollen Abfahrten: So kämpft Ihr Euch im brütend heißen Marokko die steinige Polygon-Piste herunter und weicht herumliegenden Felsbrocken aus. In Deutschland stürzt Ihr Euch auf steilen Asphalt-Straßen mutig gen Tal – die "Watzmann"-Strecke führt Euch entlang des verschneiten Giganten (zur Information: 2714 m hoch). Sogar amerikanische Städte sind nicht sicher vor Euren Mountainbikes: Brettert in San Francisco mit mörderischer Geschwindigkeit Treppen herunter – aber Obacht: fahrerische Perfektion ist hier oberste Pflicht. Um die zu erlangen, macht Ihr Euch mit der ungewohnten Steuerung vertraut. Ungewohnt deshalb, weil Entwickler UDS die Fahrrad-Physik authentisch realisierte. Mit der "X-Taste" tretet Ihr kräftig in die Pedale, doch gönnt Ihr Eurem Biker auf Dauer keine Verschnaufpause, geht Ihm ruckzuck die Puste aus – und Ihr müßt schlimmstenfalls einen unfreiwilligen Stop in Kauf nehmen. Eine Leiste am rechten Bildschirmrand zeigt Euch die verbleibende Energie: Neigt die sich gegen Null, solltet Ihr eine Weile Eure Füße stillhalten. Das Spiel mit Pedal und Leerlauf ist demnach besonders wichtig, sonst habt Ihr gegen die starke "No Fear"-Konkurrenz keine Chance. Die fordert Ihr im "Championship"-Modus in drei Schwierigkeitsgraden heraus:



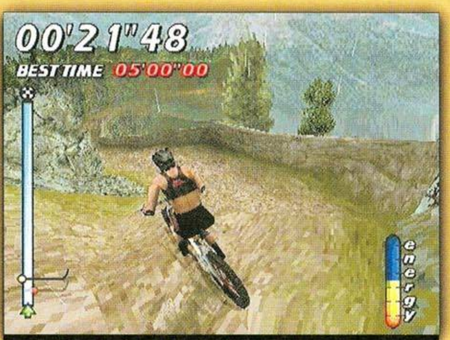
■Von den vier Perspektiven ist die Lenker-Ansicht die realistischste - aber auch die schwerste.



■Ein meterhoher Sprung ist für den Downhill Biker kein Problem - Ihr könnt 14 akrobatische Kunstücke in die Hopser einbauen.



■In San Fransisco nehmt ihr gekonnt eine gefährliche Treppenpassage



■Bei Regen müßt Ihr besonders vorsichtig agieren.



■Beim Multiplayer-Duell wird der Bildschirm vertikal geteilt.

Codemasters bringt mit "No Fear Downhill Mountain Biking" frischen Wind ins Rennspiel-Genre.

Ein Feld von 16 Extrem-Sportlern ermittelt den furchtlosesten Drahtesel-Draufgänger. Doch bevor Ihr Euch das Sieger-Trikot überstreifen könnt, müßt Ihr spannende Renn-Duelle für Euch entscheiden: Im K.O.-System erreicht der Sieger des Zweikampfes die nächste Runde, seid Ihr dagegen nur Zweiter, gibt´s zum Glück "Continues" – und davon unendlich viele. Die Mountainbike-Meisterschaft bestreitet Ihr mit einem von acht Fahrern – auch zwei Frauen gehören der sportlichen "No Fear"-Riege an. Das Duo ist der männlichen Konkurrenz zwar kräftemäßig unterlegen, hat dafür aber eine gute Ausdauer. Überhaupt besitzen die sportlichen Akteure unterschiedliche Attribute: Der kräftige Nathan ist zwar bärenstark, hat dafür aber Probleme mit dem Gleichgewicht. Die hübsche Toni ist das genaue Gegenteil: Zwar federleicht und sattelfest, ist sie allerdings mit wenig Pedal-Power ausgestattet.

Die Animationen der Biker sind schon jetzt eine Augenweide – Entwickler UDS hat sich mit der Materie intensiv auseinandergesetzt. In "No Fear" radelt Ihr durch ebenso abwechslungsreiche wie hochaufgelöste Naturlandschaften – nur hier und da kommt die Grafik-Engine noch ins Stocken. Ein altbekanntes Playstation-Problem ist das "Clipping": Touchiert Ihr Häuserwände oder Felsen, gewähren Euch die tiefe Einblicke in ihr Innenleben – hier muß UDS noch Feinarbeit leisten. Auch die Zuschauer sind noch zu emotionslos – die Menge steht regungslos am Streckenrand und gibt keinen Pieps von sich. Wir wünschen uns enthusiastischere Schlachtenbummler!

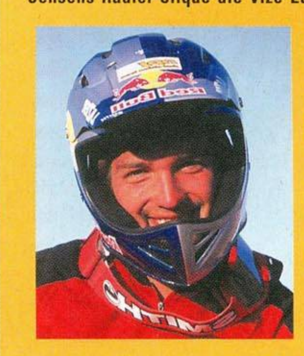
Übrigens: Bei "No Fear" bevorzugen wir die digitale Steuerungsvariante – analog steuern sich die Fahrer noch zu unpräzise. Dafür sind die Dual Shock-Effekte umso gelungener: Schlittert Ihr über eine Holzbrücke, spürt Ihr förmlich die einzelnen Bretter unter den virtuellen Rädern. Realistische Soundeffekte (Ihr hört z.B. Euren Atem) und Techno-Klänge fügen sich nahtlos in die Mountainbike-Simulation ein.

"Colin Mc Rae"-Fans freuen sich über die nahezu unveränderte Setup-Option: In der "No Fear"-Werkstatt tüftelt Ihr an Reifen, Rahmen oder Bremsen herum – und findet hoffentlich die passende Einstellung. Außerdem: Diverse Spielmodi wie "Time Trial" oder Multiplayer-Duell lassen das Herz eines jeden Mountainbike-Fans höher schlagen.

Codemasters bringt mit "No Fear Downhill Mountain Biking" frischen Wind ins Rennspiel-Genre. Werden Steuerung und Grafik-Routine bis zur Veröffentlichung noch optimiert, erwartet Euch ein kompetente und Adrenalin-geladene Umsetzung des Extrem-Sports. ■

info Trendsport

So lange ist´s noch gar nicht her, da waren Mountainbikes die Exoten unter den Drahteseln. Doch das hat sich mittlerweile geändert – der Extrem-Sport wird immer beliebter. Einer der erfolgreichsten deutschen Mountainbiker ist Nils Peter Jensen. Der 24-jährige Szene-Star ist Teammanager der vierköpfigen "No Fear Downhill Mountain Biking"-Mannschaft, ein Quartett ebenso junger wie motivierter Bike-Extremisten. Ihr Motto: "It´s the spirit – not the fame". Und Sportsgeist besitzen die ehrgeizigen Biker allemal: 1998 errang Jensens Radler-Clique die Vize-Europameisterschaft. Ebenfalls abgesahnt: Den zweiten Platz beim "USA World Cup" – und ein Ende der Erfolgsserie ist noch nicht in Sicht! ■





Genre: ....Rennspiel
Spieleranzahl: 1-2
Veröffentlichung: ....Ende Mai
Anbieter: ....Codemasters
Entwickler .Unique Development Studios
Muster: ....Codemasters





Text: Fabian Döhla

Omega Boost






Gute Shooter kommen aus Japan - eigentlich ausschließlich aus Japan. In keinem anderen Land genießen die simpel strukturierten Baller-Orgien ein höheres Ansehen. Bei uns sieht's mal wieder ganz anders aus. Während sich „Axelay", „Parodius", „Gradius" und Co. zumindest in 16-Bit-Zeiten noch in deutsche Modulschächte wagten, ging's zum NexGen-Start mit der Beliebtheit bergab. Innerhalb kürzester Zeit verschwanden die Weltraumschlachten aus den Regalen - zu viele Entwickler waren auf der unpopulären 2D-Ebene hängengeblieben. In Zeiten einer „Tomb Raider"-Manie verwundert es kaum, daß selbst die besten Genre-Vertreter es maximal bis in die Vereinigten Staaten schaffen. Squares „Einhänder" kennen nur Import-Spieler, immerhin hat Sony „R-Type Delta" für den nächsten Monat offiziell angekündigt.

Umso erfreulicher, daß mit „Omega Boost" ein weiteres Shoot'em Up auf deutschen Release-Listen auftaucht. Entwickelt wird der Action-Knaller von niemand geringerem als Polyphony Digital - den „Gran Turismo"-Erfindern. Die Erwartungen an den Nippon-Shooter sind dementsprechend hoch gesteckt. Ob sich eine ähnliche Revolution wie seinerzeit beim Referenz-Rennen ankündigt, konnten wir jetzt überprüfen.

KRAWALL IM ALL

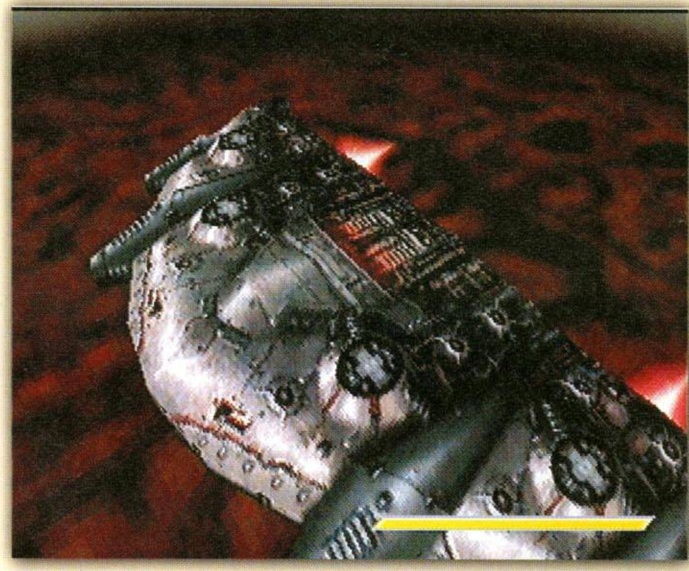
Die Hintergrundgeschichte fällt für ein Ballerspiel schon fast obligatorisch dünn aus. Ein wahnsinniges Genie reist mittels Zeitsprung in die Vergangenheit und verpfuscht der Menschheit die Zukunft. Durch die Manipulation des ersten Computers stehen sämtliche Rechner vor dem Kollaps - ein alles vernichtender Nuklearkrieg steht vor der Tür. Die Allianz handelt schnell: Ein Top-Secret-Projekt kommt erstmalig zum Einsatz. Ihr bekommt die Rettungs-Mission übertragen und nehmt im Cockpit eines futuristischen Kampfroboters Platz. Der griffige Name: „Omega Boost"!

Um den Plot im passenden Gewand auf den Bildschirm zu holen, bediente man sich bei Polyphony Digital einer ganz besonderen Technologie. Das minutenlange und äußerst spektakulär inszenierte Intro kombiniert Realfim-Technik mit modernster Computer-Animation - Render-only gibt's nicht!

Nach dem Intro-Flash beamt man Euch direkt in die unendlichen Weiten des Alls. Euren Weg auf der Rettungs-Mission schreibt das Programm dabei nicht stur vor. Von absoluter Bewegungsfreiheit zu sprechen, ist vermessen - allerdings könnt Ihr erst einmal in eine Richtung Eurer Wahl düsen. Ein Wegweiser am unteren Bildrand mahnt Euch jedoch zur Einsicht - wenn



■ Schwer getroffen: Ein Endgegner trudelt brennend durch's Bild



■ Selbst gigantische Raumkreuzer machen Euch das Weltraum-Leben schwer









■ Hinterhältig: Die Mech-Spinne fängt Euch erst mit einem Beam-Strahl und absorbiert anschließend Eure Energie

die erste Gegnerformation von rechts anschwirrt, solltet Ihr nicht unbeirrt in die andere Richtung schweben. Wesentlich interessanter wird der Free-Flight-Aspekt bei einem Duell mit den zahlreichen Gefechtsstationen und Boßgegnern. Ihr umkreist die dicken Polygon-Brocken und eröffnet dabei das Feuer. Unter feindlichen Schußsalven könnt Ihr hinwegtauchen, um anschließend dem verwirrten Feind in den Rücken zu fallen.

Gesteuert wird die wuchtige Gear wahlweise analog oder digital – wobei beide Varianten einen guten Eindruck hinterlassen. Durch den Räumlichkeitsaspekt wird's diesmal komplexer als bei konventionellen 2D-Shootern. Mit Pad oder Analog-Stick dreht Ihr Eure metallische Hülle um die eigene Achse, per Knopfdruck werden die mächtigen Triebwerke am Rücken der Kampfeinheit gezündet. Auf diese Art und Weise beschleunigt Ihr den Mech-Boliden auf Höchstgeschwindigkeit – Weltraum-Piraten, seht Euch vor! Andersrum funktioniert's genauso: In einem klaustrophobisch engen Tunnelsystem werdet Ihr von einer fetten Roboter-Spinne rücklings attackiert. Vollführt eine 90°-Wendung und umschifft den Quälgeist – schon seid Ihr in der strategisch günstigeren Position. Bei Vernichtung der All-Übermacht gibt's die nächste Überraschung: Extrawaffen oder ähnliche Baller-Goodies gibt's einfach nicht – stattdessen wird die Bewaffnung Eures Raumkämpfers erst nach erfolgreichem Abschluß einer Mission aufgebohrt. Aus dem anfangs noch schwächlichen Laser wird nach und nach eine wahre Wunderwaffe. Die serienmäßigen Zielsuchraketen werden ebenfalls vom „Q des Weltraums" nachgebessert – kurz vor dem finalen Gefecht besitzt Ihr ein deutlich größeres Kontingent der nützlichen Helferlein.

Am meisten Schaden richtet ein verheerender Laser-Boost an. Bis sich jedoch in Euren Akkus die notwendige Energie gesammelt hat, verstreicht einiges an Sternzeit. Habt Ihr trotz aller Gimmicks nicht den rechten Erfolg, empfehlen wir Euch den Besuch der virtuellen Trainings-Welt: In kleinen Schritten erläutert man Euch den korrekten Umgang mit Eurem Kampfgerät – von der Flugstunde bis hin zum Zielschießen werden so die wichtigsten Grundlagen erläutert.

Die uns vorliegende Vorab-Version beeindruckt primär durch die ausgereifte Technik. Die japanischen Entwickler beweisen eindrucksvoll, daß „Gran Turismo" keine Eintagsfliege war – man kennt die Sony-Hardware tatsächlich in- und auswendig. Trotz immenser Gegnermassen und bildschirmfüllender Explosionen bleibt das dynamische Spielgeschehen zu jeder Zeit flüssig. Selbst rasante Richtungsänderungen bringen die Grafik-Engine kein einziges mal in Verlegenheit – Texture-Fehler sind für den „Omega Boost"-Piloten ebenfalls tabu.

Die Qualitäten des Spiels sind somit schon jetzt unbestritten – lediglich hinter der Musikuntermalung steht noch ein kleines Fragezeichen. Offenbar ist man sich bei Sony noch nicht ganz sicher, ob man für den europäischen Markt wieder eine geänderte Mucke auf der CD ablegen wird. Derzeit im Gespräch: Robbie Williams und dessen Ohrwurm „Let me entertain you!" Mehr in Kürze! ■

info Die möglichen Ideengeber:

Star Wing (Nintendo, Super NES)



Zur damaligen Zeit eine echte Revolution: Die Weltraum Abenteuer von Fox McCloud begeisterten durch dank neuartiger "Polygon-Grafik". Der an sich schwachen Super-NES-CPU macht eine Argonaut-Entwicklung gehörig Beine. Der "Super FX"-Chip vervielfachte die Rechenleistung des 16-Bitters und ermöglichte somit Echtzeit-Gefechte. Ein Klassiker, der in Zusammerarbeit mit Shigeru Miyamoto entwickelt wurde. Der Nachfolger "Star Wing 2" war zwar für das Super Nintendo geplant, wurde aber nie veröffentlicht. Die N64 Version heißt „Lylat Wars".

Panzer Dragoon (Sega, Saturn)

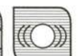


Designer-Größe Möbius stand beim Design des Saturn-Shooters Pate. Auf dem Rücken eines Drachen zieht Ihr ins 3D-Gefecht. Zum damaligen Zeitpunkt technisch hervorragend in Szene gesetzt, erreichte das prima Produkt nur eine geringe Zahl an Spielern. Grund: Die dürftige Verbreitung der Saturn-Hardware. Der dritte Teil der Serie ("Panzer Dragoon Saga") kam sogar als Rollenspiel daher, die Baller-Einlagen tauchten nur noch in den Kampfsequenzen auf. Für den Dreamcast ist "Panzer Dragoon" leider noch nicht angekündigt.



Genre: Action
Spieleranzahl: 1
Veröffentlichung: Juli
Anbieter: SCED
Entwickler: Polyphony Digital
Muster: SCED







Text: Fabian Döhla

Cool Boarders

Der Bruch war vorprogrammiert: Nachdem „UEP Systems" sich auf der PlayStation zweimal nicht mit Ruhm bekleckert hat, vergab Sony den Auftrag beim dritten Anlauf an „Idol Minds". Die Snowboard-Neulinge nutzten Ihre Chance und machten die Sache prompt besser. Zwar hat „Cool Boarders 3" keinen konsolenübergreifenden Referenz-Charakter, steht aber zumindest auf der PlayStation auf dem ersten Platz. Mit dem Dreamcast sahen die verprellten UEP-Jungs eine neue Chance. Die mächtige 128-Bit Hardware im Rücken, geht man voll motiviert an den Start. Auf der diesjährigen Tokyo Game Show konnte man bereits erste Eindrücke gewinnen - wir haben uns das virtuelle Schneegestöber für Euch nochmals ganz genau betrachtet. Auch wenn Ihr Euch gerade über erste milde Sommerabende freut, solltet Ihr lieber Euren warmen Parka aus dem Schrank holen - die Dreamcast-Boarder machen auch bei Temperaturen über 30° einen hervorragenden Eindruck.

Den Nicht-Snowboardern unter Euch sticht zuerst die hochauflösende Winter-Grafik ins Auge. Für ein nüchternes Sportspiel hat man sich hier ganz schön ins Zeug gelegt. Mal rast Ihr durch einen undurchsichtigen Schneesturm, ein anderes Mal geht's durch mäßig ausgeleuchtete Berghöhlen. Besonders beeindruckend: Die überragende Fernsicht läßt Euch den weiteren Streckenverlauf früh genug erkennen - Blindflüge sind restlos aus dem Wintersport-Programm gestrichen worden. Wenn Ihr eine Kurve zu eng angeht oder scharf abbremst, wirbelt Euer Board zudem mächtig Schnee auf - grafisch ebenfalls gut gelöst. Derzeitiger Höhepunkt: Ihr fahrt nachts auf die Zieleinfahrt zu und werdet dort von gleißendem Scheinwerferlicht empfangen - selbst Nintendos „1080°" wird klar auf den zweiten Technik-Platz verwiesen. Ob's auch im Zwei-Spieler-Modus ähnlich gut aussieht, können wir leider noch nicht beurteilen - in der uns vorliegenden Fassung war er schlicht und einfach noch nicht enthalten. Ebenso fraglich: Macht sich Entwickler „UEP Systems" die Mühe, einen Vier-Spieler-Modus zu integrieren? Wir wollen's mal hoffen - schließlich kann die Fun-Konkurrenz auf dem N64 („Snowboard Kids") schon seit längerem damit aufwarten.

SPAß IM SCHNEE

Da optische Überlegenheit nur die halbe Miete ist, werdet Ihr auch eine dicke Portion Spiel-Modi auf der GD finden. Neben dem Time Trial, der Euch lediglich im Kampf gegen die Uhr



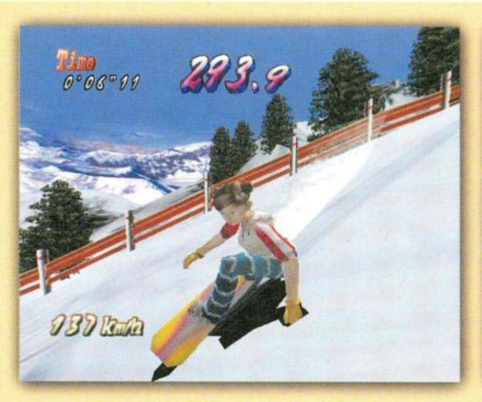




■ Gewagt! Derartige Sprünge können zu zeitraubenden Stürzen führen.



■ Auch bei einsetzendem Schneetreiben bleiben die „Cool Boarders" gelassen.



■ Klasse Optik! Die 128-Bit „Cool Boarders" drehen ihren 32-Bit Kollegen eine lange Nase.



■ Mit 118 km/h den Abhang hinunter - jetzt bloß aufgepaßt!



■ Blinken nicht vergessen! Scharfe Turns stehen auf der Tagesordnung.

info Alternativen

1080° Snowboarding (Nintendo, N64)



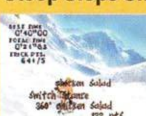
Um auch den 64-Bit Winterfreunden entgegenzukommen, hat sich Nintendos Meister-Designer Miyamoto persönlich um das Spiel-Design gekümmert. Herausgekommen ist die derzeitige Konsolen-Referenz. Die technisch saubere Umsetzung ermöglicht erstmals Tiefschnee-Fahrten und eine prima Fernsicht. Die Analog-Steuerung ist über jeden Zweifel erhaben, ein Zwei-Spieler-Modus wurde ebenfalls nicht vergessen.

Cool Boarders 3 (SCEE, PS)



Im dritten Anlauf haben auch PlayStation-Snowboarder endlich Ihren Seelenfrieden gefunden. Die deutlich verbesserte Optik und eine ausgeklügelte Steuerung machen das Spiel zum echten Kauftip. Ein Link-Modus ermöglicht Euch Duelle auf zwei Bildschirmen, über einen Mangel an Spiel-Modi kann sich ebenfalls niemand beschweren. Die Rekordzahl von 36 unterschiedlichen Strecken sucht konsolenweit ihresgleichen.

Steep Slope Sliders (Sega, Saturn)



Grafisch zwar eher nüchtern, aber dafür spielerisch auf hohem Niveau - so präsentiert sich die Saturn-Variante des Snowboard-Sports. Mit Halfpipe, Fun-Parcour, Slalom und weiteren Bonus-Modi auch nach mehreren Tagen noch motivierend. Das als reinrassiges Fun-Game konzipierte Spiel weiß zu begeistern - leider haben nur die wenigstens Videospieler Zugriff auf dieses rundum gelungene Produkt. Vielleicht gibt's ja irgendwann mal ein Dreamcast-Update...

Die Dreamcast-Boarder machen auch bei Temperaturen über 30° einen hervorragenden Eindruck!

auf die Piste schickt, geht's im Tournament ans Eingemachte. Ihr brettert nach und nach über sämtliche Abfahrten und habt dabei immer die Computer-Konkurrenz im Nacken. Nur bei einer Top-Plazierung geht's mit der nächsten Strecke weiter. Bleibt Euch zwischendurch trotzdem noch Zeit, könnt Ihr das ein oder andere Kunststück zum Besten geben. Ein dicker Stiffy über störende Hausdächer oder eine Schlitterpartie über die überall herumstehenden Rails hinterlassen nachhaltig Eindruck - vorausgesetzt, Ihr beherrscht die passende Button-Kombination. Wer sich ganz auf derartige Stunts konzentrieren will, darf auf speziellen Strecken ausschließlich diese akrobatischen Einlagen einstudieren. Beliebter Snowboarder-Höhepunkt: Das Sprung-Spektakel in der Halfpipe. Bei diesen beiden Modi geht's ausschließlich um das Erreichen der Höchstpunktzahl - je gewagter Eure Manöver, desto stärker schnellt das Punktekonto nach oben. Wem all diese Varianten nicht zusagen, der darf sich im „Freestyle" ohne Limit austoben - die Zeitbegrenzung entfällt, der Begriff „Pistensau" erhält eine neue Definition.

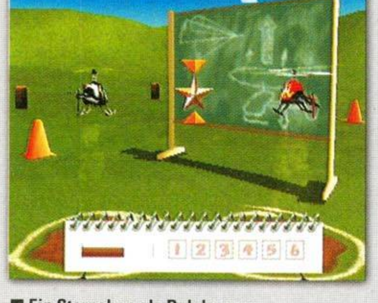
Obwohl „Cool Boarders" noch ein gutes Stück von der Fertigstellung entfernt ist, dürfen die Dreamcast-Besitzer unter Euch frohlocken: Konkurrenzlose Optik, verspielte Details und das wichtige „Feeling" stehen zusammen auf der Bergspitze bereit. Und wenn alles klappt, kommen sie auch zusammen im Tal wieder an - als Führungstrio! Den deutschen Dreamcast-Start am 23. September werden die Pisten-Akrobaten leider nicht erleben - Sega bemüht sich aber dennoch, das Spiel rechtzeitig zur ersten Schneeflocke in den Handel zu bringen. ■



Genre:	Sports	Anbieter:	Sega
Spieleranzahl:	1-2	Entwickler	UEP Systems
Veröffentlichung:	Juni (Japan)	Muster:	fun.generation

Text: Fabian Döhla

R/C Stunt Copter



■ Ein Sternchen als Belohnung: Befolgt Ihr die Trainings-Vorgaben, gibt's eine Auszeichnung.



■ Alte Bekannte: Die Kuh trifft man seit "Earthworm Jim" häufiger.



■ Einfach: Legt das "R/C Stunt Copter"-Logo frei – Mission gemeistert!

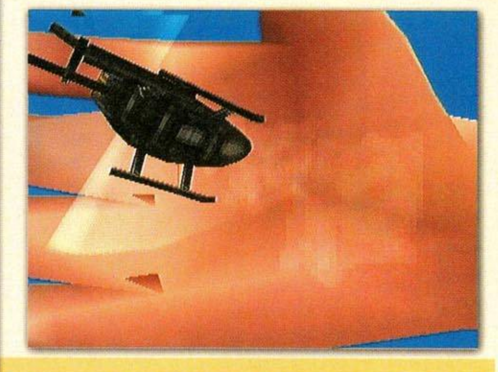
Wenn man dem Sprichwort Glauben schenkt, darf man sich auf "R/C Stunt Copter" ganz besonders freuen – denn was lange währt, wird endlich gut. Nach jahrelangen Ankündigungen, Terminverschiebungen und anderen skurrilen Geschichten rund um das Modellbau-Spektakel hat uns die Shiny-Entwicklung erreicht – eine frühe Version zwar, aber immerhin...

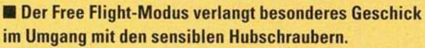
Eines gleich vorneweg: die Ansätze sind vielversprechend und bestätigen das oft zitierte Sprichwort wenigstens teilweise.

Schon im Titelbild wird klar, wo's lang geht: Die Benutzung eines Analog-Kontrollers wird nahegelegt. Zwar kann man zur Not auch mit dem digitalen Pad abheben, Spaß macht's allerdings kaum - zudem leidet die Grundidee. Wer erste Proberunden dreht, versteht die Analog-Empfehlung sofort. Als Anlehnung an eine authentische Fernsteuerung dirigiert Ihr Euren Modellbau-Hubschrauber mit den beiden Analog-Sticks durch die dreidimensionale (und technisch weitgehend makellose) PlayStation-Welt. Mit dem linken Knüppel justiert Ihr die Flughöhe und horizontale Drehungen, mit dem rechten Stick wird die Neigung bestimmt. Was simpel klingt, fordert in der Praxis Euer ganzes Geschick. Unserer Meinung nach besitzt "R/C Stunt Copter" PlayStation-weit die sensibelste Kontroller-Abfrage. Jede noch so kleine Bewegung macht sich sofort bemerkbar - nervöse Zappler quittiert Euer ferngesteuerter Heli mit einem spektakulären Abgang. Im Gegensatz zum kostspieligen Real-Hobby könnt Ihr aber ruhig bleiben - ein neuer Polygon-Chopper steht auf Knopfdruck bereit, zeitraubende Reparaturen entfallen vollständig. Frusterlebnisse will Shiny-Mastermind David Perry ganz bewußt vermeiden - die Idee hinter der Entwicklung von "R/C Stunt Copter" verrät den Grund. "Als ich eines Tages von einer Helikopter-Flugstunde zurückkam (Anmerk. d. Red.: David Perry besitzt seinen eigenen Helikopter), wollte ich noch ein wenig mit einem ferngesteuerten Modellbau-Hubschrauber herumfliegen. Leider hat mir eine starke Meeresbrise dieses Vorhaben zu Nichte gemacht.", so Perry. Zusammen mit einem Freund kam dem "Earthworm Jim"-Schöpfer schließlich die Idee zu "R/C Stunt Copter". "Unser Team ging erstmal einkaufen und kehrte mit einem Modellhubschrauber und massig Büchern zurück - über die physikalischen Hintergründe der Flugdynamik und ähnliche Dinge. Die Entwicklung einer Helikopter-Simulation ist eine Sache - die Simulation eines ferngesteuerten Hubschraubers jedoch eine ganz ande-

EINE KLARE LEVEL-STRUKTUR WERDET IHR NICHT FINDEN - DER SPAß AM FLIEGEN STEHT IM VORDERGRUND






■ Der Free Flight-Modus verlangt besonderes Geschick im Umgang mit den sensiblen Hubschraubern.


■ Nur für Profis: Geübte Piloten stellen den Heli kurzerhand auf den Kopf.



■ Kopf einziehen! Je nach Kameraposition kommen Euch die Modellhubschrauber gefährlich nahe.



■ Die Trainings-Option führt Euch nach und nach in die komplexe Steuerung ein.



■ Aufgepaßt! Die Wahl des Hubschraubers beeinflußt maßgeblich die Steuerung







re. Nach zwei Monaten hatten wir ein erstes Ergebnis. Andere Heli-Sims waren meist recht leblos - wir wollten neben der Präzision aber auch etwas für Auge und Ohr bieten. So - nun hatten wir zwar eine Menge Spaß mit dem umherschwirrenden Hubschrauber, wußten aber nicht so recht, was für ein Spiel wir aus dieser coolen Idee machen sollen. Unser Projekt lag deshalb sogar zeitweise auf Eis - erst mit einem Personalwechsel kam das Spiel wieder ins Gespräch. Das eigentliche Ziel wurde komplett umgekrempelt: Warum eigentlich zwingend ein "Spiel" produzieren? Wie wäre es stattdessen mit einem Software-Spielzeug? Dieser Gedanke war die eigentliche Geburt von "R/C Stunt Copter" - ein derartiges Produkt hat der Markt noch nicht gesehen." - angesichts der Flut an hochkarätigen Videospielen ein gewagtes Unterfangen!

ÜBER DEN WOLKEN....

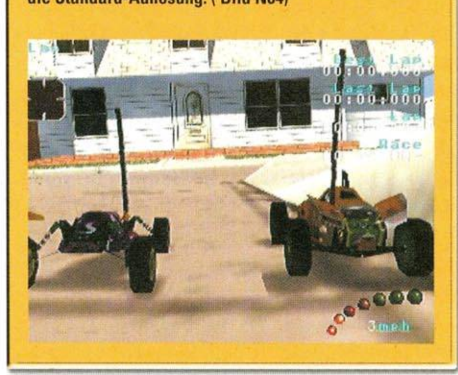
Die vorliegende Version macht deutlich, wovon die Shiny-Jungs so aufgeregt reden. Eine klare Level-Struktur werdet Ihr nicht finden - der Spaß am Fliegen steht im Vordergrund. Damit's Euch aber dennoch niemals langweilig wird, gibt's alternativ zum "Just for Fun"-Modus kurzweilige Aufgabenstellungen. Zerballert Luftballons, fliegt bestimmte Ziele an oder vollführt raffinierte Kunststücke – jeder Geschmack bekommt seinen Wunsch-Modus serviert.

Selbst auf einen Schwierigkeitsgrad wurde schlicht und einfach verzichtet. Je nachdem wie Ihr die Trainings-Aufgaben meistert, gibt es eine virtuelle Hilfestellung. Tolpatschigen Flugschülern greift die Software helfend ins Steuer - abgezockte Profis werden im Gegenzug gnadenlos ans Limit getrieben. Egal wie gut oder schlecht Ihr seid - jeder bekommt die passende Herausforderung geboten. Im "Free-Flight"-Modus könnt Ihr Euch nach Herzenslust austoben - alternativ sogar mit einigen Stützfüßchen. Die fungieren als Schutz für die sensiblen Rotorblätter und verleihen dem Hubschrauber ein dickes Stabilitäts-Plus.

Glaubt uns - bis Ihr zum ersten Mal ohne die "Stützräder" den Himmel unsicher macht, wird einige Zeit verstreichen. Die Entwickler stehen dazu: Man braucht eine Weile, um reinzukommen - aber man wird es niemals meistern. Ob's wirklich stimmt, und in wie fern sich die Idee des Software-Spielzeugs ebenso kompetent wie massenmarkt-kompatibel umsetzen läßt, zeigt sich aber frühestens im Sommer. Erst dann könnt Ihr die "R/C Stunt Copter" höchstpersönlich über den Bildschirm manövrieren. ■

info Re-Volt

"R/C Stunt Copter" wird's für das Nintendo 64 definitiv nicht geben – soviel steht fest. Wer ein Faible für ferngesteuerte Modellbaufahrzeuge besitzt, kann sich aber auf Acclaims "Re-Volt" freuen. Als "Micro Machines" in 3D angelegt, düst Ihr über die unterschiedlichsten Terrains – erscheinen soll "Re-Volt" aber erst im September. Die N64-Variante unterstützt sogar das Expansion Pak, auf der PlayStation hingegen gibt's nur die Standard-Auflösung. (Bild N64)





Genre:	Simulation	Anbieter:	Virgin Interactive
Spieleranzahl:	1-2	Entwickler	Shiny Entertainment
Veröffentlichung:	Juli	Muster:	Virgin Interactive





Text: Daniel Johannes

SaGa Frontier 2



■ Waffenklirrender Zweikampf: Beide Krieger überzeugen durch enorme Größe ihrer Schlachtwerkzeuge.



■ Über mehrere kleine Übersichtskarten bewegt Ihr Euch zwischen den einzelnen Szenarien hin und her.



■ Attacke im Sturzflug: Selbst in verlassenen Ruinen ist Eure Party nicht vor Angreifern gefeit...

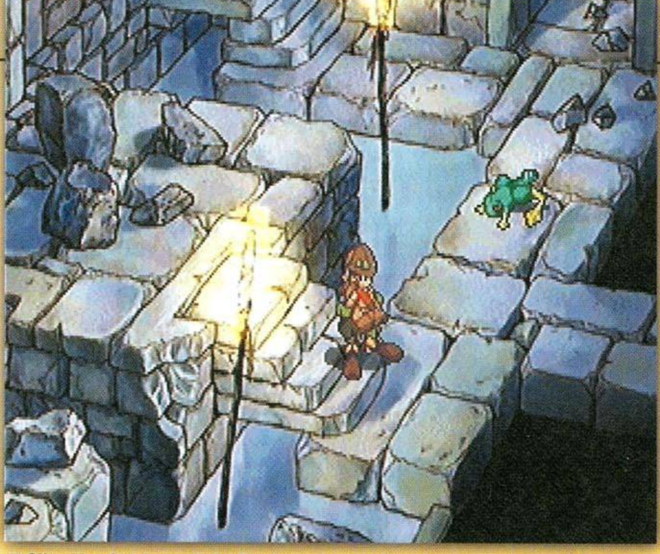
Square läßt's wieder krachen: Neben der mittlerweile auch hierzulande berühmten „Final Fantasy"-Serie publizieren die japanischen Macher auch konsequent Inhaus-Konkurrenz - mit „Romancing SaGa" begeistern die RPG-Spezialisten japanische Dungeon-Forscher schon seit 1992. Erschienen die ersten drei Episoden der etwas anderen Saga noch für das Super Famicom, veröffentlichte Square den vierten Teil unter dem Titel „SaGa Frontier" für die PlayStation. Aus sieben Charakteren durftet Ihr Euren Favoriten wählen - und dessen individuelles Abenteuer durchspielen. Zum Stichwort „individuell": Sämtliche Figuren offenbarten Euch komplett unterschiedliche Szenarien und Stories - um der schwarzen Scheibe alle Geheimnisse zu entlocken, mußtet Ihr also mindestens sieben Durchgänge wagen. Im Zuge des „Final Fantasy VII"-Hypes setzte man auch für „SaGa Frontier" auf modische Render-Optik - und verlieh der farbenfrohen Fantasy-Romanze einen plastischen Anstrich.

ZURÜCK ZUM ZEICHENBRETT

Für den jüngsten „SaGa"-Ableger haben sich die Grafiker auf die Genre-Wurzeln besonnen: Die vertrauten Glanz-Gemäuer und andere räumlich wirkenden Render-Bauten wurden gänzlich wegrationalisiert. Stattdessen entschied man sich wieder für eine flache Zeichentrick-Kulisse: Städte und Verliese wurden im zweidimensionalen Aquarell-Look angelegt. Waschechte Otakus werden's begrüßen - immerhin zeigt sich „SaGa Frontier 2" in renovierter Form erfrischend anders, und erinnert bewußt an fernöstliche Comic-Kost.

Technik-Fanatiker brauchen aber nicht traurig zu sein: So schön die malerische Zeichen-Optik auch ist, von 3D-Spielereien wollte sich Square doch nicht verabschieden. Die klassischen Kämpfe werden im polygonalen Ring ausgefochten - in liebgewonnener Methode schwenkt die imaginäre Kamera um das hitzige Geschehen herum.

Aber nicht die hartnäckigen Gegner sind für den Import-Freak das größte Problem, vielmehr machen ihm die japanischen Bildschirmtexte zu schaffen. Klickt Ihr Euch in den verschiedenen Ortschaften noch eher gleichmütig durch die Dialog-Flut, artet das Rätselraten im Monsterkampf endgültig aus: Einzig durch das altbewährte „Trial and Error"-Verfahren könnt Ihr herausfinden, welche Hieroglyphen welches Resultat bringen. So entscheidet Ihr Euch anfangs oft für das falsche Vorgehen - und liegt schneller flach, als Euch lieb ist. An Hit-Point-Reserven mangelt es den polygonalen Monsterhorden nämlich keineswegs - hier



■ Glitschige Gefahr von links: Die Angreifer seht Ihr schon von weitem - ob Ihr dem Frosch aus dem Weg geht oder ihn bekämpft, liegt bei Euch.



■ Zaubern will gelernt sein: Wird die Ameise zur Weißglut getrieben, läßt das gepeinigte Insekt schon mal einen magischen Spruch vom Stapel...



■ Die Hintergründe in „SaGa Frontier 2" sind wunderschön gezeichnet...



■ Unterhaltungen zwischen den Partymitgliedern gehen durch die Sprachbarriere leider völlig verloren.



■ Entscheidende Häuser, wie die Dorfschänke, sind an den aussagekräftigen Schildern erkennbar.

ist eine ordentliche Tracht Prügel angesagt. Erst wenn Ihr den Fieslingen auch den letzten Trefferpunkt aus dem Pixel-Leib gedroschen habt, strecken die Nippon-Viecher alle Viere von sich.

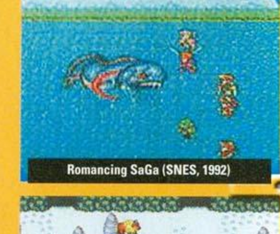
Mit einer schüchternen Ohrfeige ist es bei Weitem nicht getan - eine zünftige Schlacht dauert gut und gerne vier bis fünf Minuten. Habt Ihr dann langsam Licht ins fremdsprachige Dunkel gebracht, stehen Eurer tapferen Truppe vielfältige Angriffsmöglichkeiten parat. Während sich magisch untalentierte Streiter auf Ihre präzisionsgefertigten Schlaginstrumente verlassen und unvorsichtigen Angreifern den Schädel weichklopfen, greift der Hobby-Hexer auf seinen Zauber-Fundus zurück. Wie üblich dürft Ihr die übernatürlichen Kräfte jedoch nicht unbegrenzt einsetzen - die „JP"-Anzeige (eine schlüssige Übersetzung für die mystischen Reserven konnten wir nicht entdecken) gibt Aufschluß über verbleibende Zauberenergie. Neuartig im Reich der Mythen - und ein Einschnitt für gewalttätige Dauer-Drescher: Auch die Prügelstrafe dürft Ihr nicht mehr ungehemmt einsetzen - sind sämtliche WP's (Weapon-Points) verbraucht, muß der Knüppel im Sack bleiben. Resultat: Eure Attacken gehen ins Leere. Also: Holzauge, sei wachsam! Beobachtet Ihr Eure Punktekonten nicht aufmerksam genug, steht Ihr schon bald ziemlich wehrlos da - wollt Ihr Zerhackstückeln und Prankenhieb entgehen, bleibt Euch nur noch die Flucht-Option. Daß Euren ruchlosen Recken bei all der Action schon mal die Puste ausgeht, ist verständlich: In diesem Falle hilft nur ein anständiger Schub Hit Points. Die Energie-Injektion verpaßt Ihr Euren Digi-Duellanten wahlweise durch das Einnehmen eines Heiltranks oder die „Refresh"-Option. Hier genügt ein Klick, und Eure Party ist wieder agil wie eh und je.

Doch können all die spielerischen Finessen nicht über die eintönige Gangart des jüngsten Square-Streichs hinwegtäuschen: Sind die gezeichneten Hintergründe noch wunderschön anzusehen (auch die Figuren fügen sich hervorragend in die Aquarell-Szenerie ein), fordern Euch die zahlreichen Monsterkämpfe hingegen viel Geduld ab. Malträtiert Ihr den gleichen Gegner zum 20sten Mal, kann sich auch der Nippon-Purist ein Gähnen nicht verkneifen. Daß Ihr die hinterlistigen Angreifer schon vor dem Gefecht über den Schirm wetzen seht, ist dabei ein schwacher Trost: Was den Opfern nerviger Zufalls-Begegnungen zunächst als Segen erscheint, erweist sich nach den ersten Spielstunden als Farce - denn aus dem Weg gehen könnt Ihr den üblen Gesellen kaum.

Resümee: Ein wertendes Urteil trauen wir uns noch nicht zu - die sprachliche Hürde ist zu hoch. Interessant ist „SaGa Frontier 2" derzeit nur für Hardcore-Spieler mit Japanisch-Kentnissen oder notorische Sammler. Alle anderen warten auf die US-Version - wann und ob die erscheint, steht vorerst noch in den Sternen. ■

info Von romantischen Sagen

Zwar ist Squares „Romancing SaGa"-Serie hierzulande kaum jemandem bekannt, in Japan erfreut sich die Rollenspiel-Reihe jedoch schon seit 1992 großer Beliebtheit. Um sich von der starken „Final Fantasy"- und „Dragon Quest"-Konkurrenz abzusetzen, gingen die RPG-Altmeister gänzlich andere Wege. Anstatt vorwiegend auf phantasievolle Monsterschlachten und futuristische Fortbewegungsmittel (wie die berühmten Luftschiffe) zu setzen, konzentrierte man sich bei „Romancing SaGa" in erster Linie auf romantische Rollenspielkost. Die Story stand also seit jeher im Vordergrund - und beeindruckte durch viel Herz-Schmerz mit traurigen Wenden. Wenn man so will, eine fernöstliche Seifenoper für sensible Spieler, die auch vor der Konsole die ein oder andere Träne vergießen.



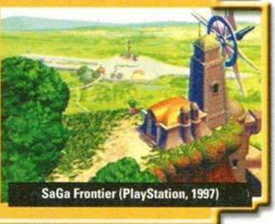
Romancing SaGa (SNES, 1992)



Romancing SaGa 2 (SNES, 1993)



Romancing SaGa 3 (SNES, 1995)



SaGa Frontier (PlayStation, 1997)



Genre: Rollenspiel	Anbieter: Square
Spieleranzahl: 1	Entwickler: Square
Veröffentlichung: Japan: Erhältlich	Muster: Import





Text: Fabian Döhla



Shadow Man

Bereits in den letzten Ausgaben haben wir Euch erste Eindrücke der Iguana-Entwicklung vermittelt - doch damit nicht genug. Hersteller Acclaim unterstreicht die Bedeutung des Schattenmannes erneut - und lud nach London ein, um den Hauptdarsteller ins rechte Licht zu rücken: Mike LeRoi tritt in die Fußstapfen von Dinosaurierjäger Turok.

Die komplexe Hintergrundgeschichte fällt bereits jetzt angenehm auf: Iguanas jüngster Streich ist vom Vorspann bis zum letzten Endgegner aus einem Guß - im Reich der verlorenen Seelen macht man keine halben Sachen. Obwohl erst für den Herbst angekündigt, deckt uns Acclaim schon jetzt mit einer geballten Informationsflut ein – genügend Material, um ein zweites Necronomicon aus der Teufelswiege zu heben. Schon ein Blick in die Lebensgeschichte Mike LeRois verdeutlicht den Umfang des Mammut-Projektes aus England.

EIN BLICK ZURÜCK

Im 18. Jahrhundert war es die Voodoo-Priesterin Nettie, die Shadow-Man's verloren geglaubte Macht wieder heraufbeschwor. Mit dem Anbeginn der Sklaverei waren Schamanen und Geisterpriester quasi über Nacht verschwunden – niemand war mehr da, um der schwarzen Magie des Schattenreichs zu trotzen. Erst Netties Bestreben rief sie wieder auf den Plan. Um den antiken Kult zu reaktivieren, zwang Nettie die Götter der neuen Welt zur Bündelung mystischer Kräfte. Das Ergebnis war eine Maske dämonischer Machart - ein Artefakt, das seinem Träger die konzentrierte Macht längst vergangener Zeiten übertrug.

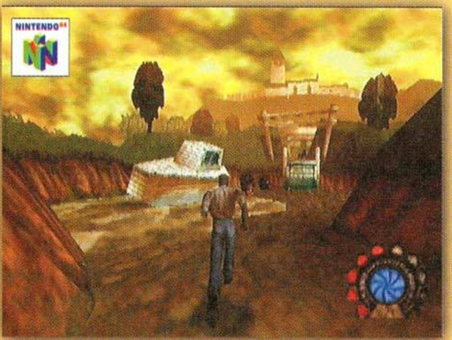
Mike LeRoi - der jetzige Shadow Man - kam zu seiner Berufung, wie die Jungfrau zum Kind. Während seines Literaturstudiums konnte er nicht einmal im Entferntesten ahnen, welch' bedeutungsvolle Rolle er einmal spielen sollte - die Begriffe Massenmörder, Weltuntergang und Voodoo-Magie kannte er bestenfalls aus dem allabendlichen Fernseh-Programm. Das Ende seines Studenten-Daseins war für ihn gleichzeitig der Anfang eines völlig neuen Lebensabschnitts. Finanzielle Probleme gaben den Ausschlag für das Ende von LeRois Studium - Mike investierte das zurückgelegte College-Geld lieber in Alkohol als in die Finanzierung seiner



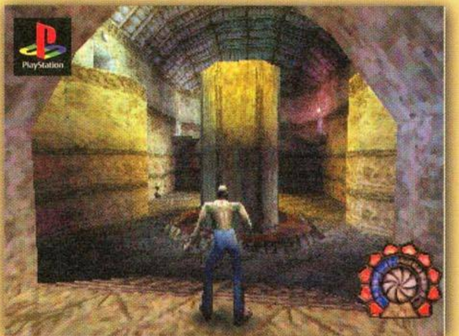
■ Leuchtet im Dunkeln: Die Voodoo-Maske macht Mike zum Schattenmann



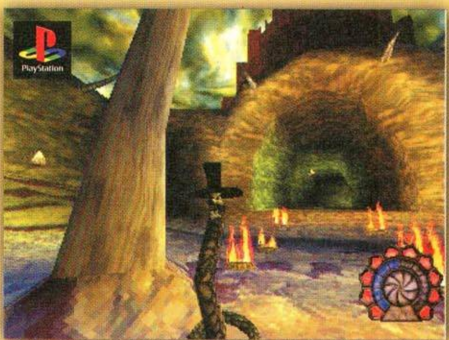
■ Licht ins Dunkel: Die Fackel sorgt für den nötigen Durchblick



■ Hurtig: In der Kirche am Horizont wartet Nettie auf Euch



■ Noch nichts los: Die PlayStation-Fassung befindet sich derzeit im Rohstadium



■ Im Hintergrund seht Ihr das Portal ins Schattenreich – die Reise kann beginnen

Weiterbildung. Verständlich, daß der ehemals vielversprechende Literatur-Adept von seinem Gewissen malträtiert wurde: Also ließ er Eltern wie Freunde im Dunkeln tappen, verzichtete auf die obligatorische Geldspritze aus dem Elternhaus – und hielt sich statt dessen mit Aushilfsjobs über Wasser, allerdings eher schlecht als recht. In seiner Zeit als Taxifahrer in Chicago erlebte sein Leben eine erste entscheidende Wende: Ein Opfer eines Bandenkriegs hinterließ Michael unfreiwillig eine gutgefüllte Geldbörse - mit 20.000 $ in der Hand schien sein Leben plötzlich wieder eine Perspektive zu haben. Mit der Finanzspritze wollte er sein Gewissen beruhigen - Mike kehrte zu seinen Eltern zurück, um in New Orleans ein neues Leben beginnen. Der erwachte Beschützerinstinkt um das Wohl seiner Anverwandeten trieb in schon nach kurzer Zeit in die Arme eines Voodoo-Priesters - eine verhängnisvolle Entwicklung, wie sich später herausstellen sollte. Seinem Wunsch nach Schutz für die Familie wurde nicht entsprochen - kurze Zeit später starben die LeRois bei einem blutigen Attentat. Ihr Schicksal: Verbrecher hatten den Verbleib der Brieftasche ausgemacht. Wie durch ein Wunder überlebte Michael den hinterhältigen Anschlag - der Priester hatte zumindest ihm gegenüber Wort gehalten. Doch der Preis für den Verbleib im Reich der Lebenden war hoch - Mike wurde zum willenlosen Auftragsmörder, seine Persönlichkeit wie sein Wille waren gebrochen. Unter dem Namen "Zero" war er in der Unterwelt New Orleans tätig – nicht mehr als vollwertiges Mitglied einer Gesellschaft, sondern nur noch ein Schatten seiner Selbst. LeRois Abstieg hielt an, bis sich seine und die Wege von Voodoo-Priesterin Nettie kreuzten – durch einen schicksalshaften Zufall, wie es schien. Die Kräfte der Magierin waren inzwischen am schwinden – trotzdem rief sie die Mächte des Geisterreichs ein letztes Mal an, und pflanzte Michael ihre Maske direkt in den Brustkorb - ein neuer "Shadow Man" war geboren.

Hierdurch frisch gestärkt, entriß sie Michael aus dem unfreiwilligen Dienst des Priesters und machte ihn zu ihrem eigenen Gefolgsmann. Mike LeRoi ist Netties Schatten im Reich der Toten - ihr selbst bleibt diese Parallelwelt verschlossen.

Der Wechsel auf die "andere Seite" geschieht mittels Teddybär-Fetisch - ein letztes Erinnerungsstück an Mikes getöteten Bruder Luke. Mit Hilfe des unscheinbaren Spielzeugs kann der "Shadow Man" jederzeit zwischen den Welten hin- und herspringen.

Der Einsatz im Schattenreich ist dringend nötig: Mystikerin Nettie hat eine apokalyptische Vision nach der anderen. Handeln ist angesagt!

Sämtliche Schergen der Finsternis planen die Untoten-Revolution - unter dem Namen Legion wird die Übernahme der Welt der Lebenden geplant. Im sogenannten Asylum (einem morbiden Gebäude-Komplex von "Jack the Ripper") schmiedet man finstere Pläne - weitaus üblere Fantasien als eine sterbliche Seele jemals erfassen kann.

Acclaim wandelt dabei auf einem schmalen Grat: Was uns in England an Material gezeigt wurde, läßt andere Titel selber Machart zu Kindergarten-Spielzeug verkommen. Selten erlebten wir eine derart dichte Abfolge von abartigem Gedankengut, atmosphärischen Gruseleinlagen und derber Gewalt - der Besuch im Reich der Toten ist kein Zuckerschlecken. Sensible Gemüter sind gewarnt: Auf den Pfad hinab zu den verlorenen Seelen begebt Euch auf eigene Gefahr. Ob Ihr jemals wiederkehrt, steht in einem anderen Kapitel geschrieben.

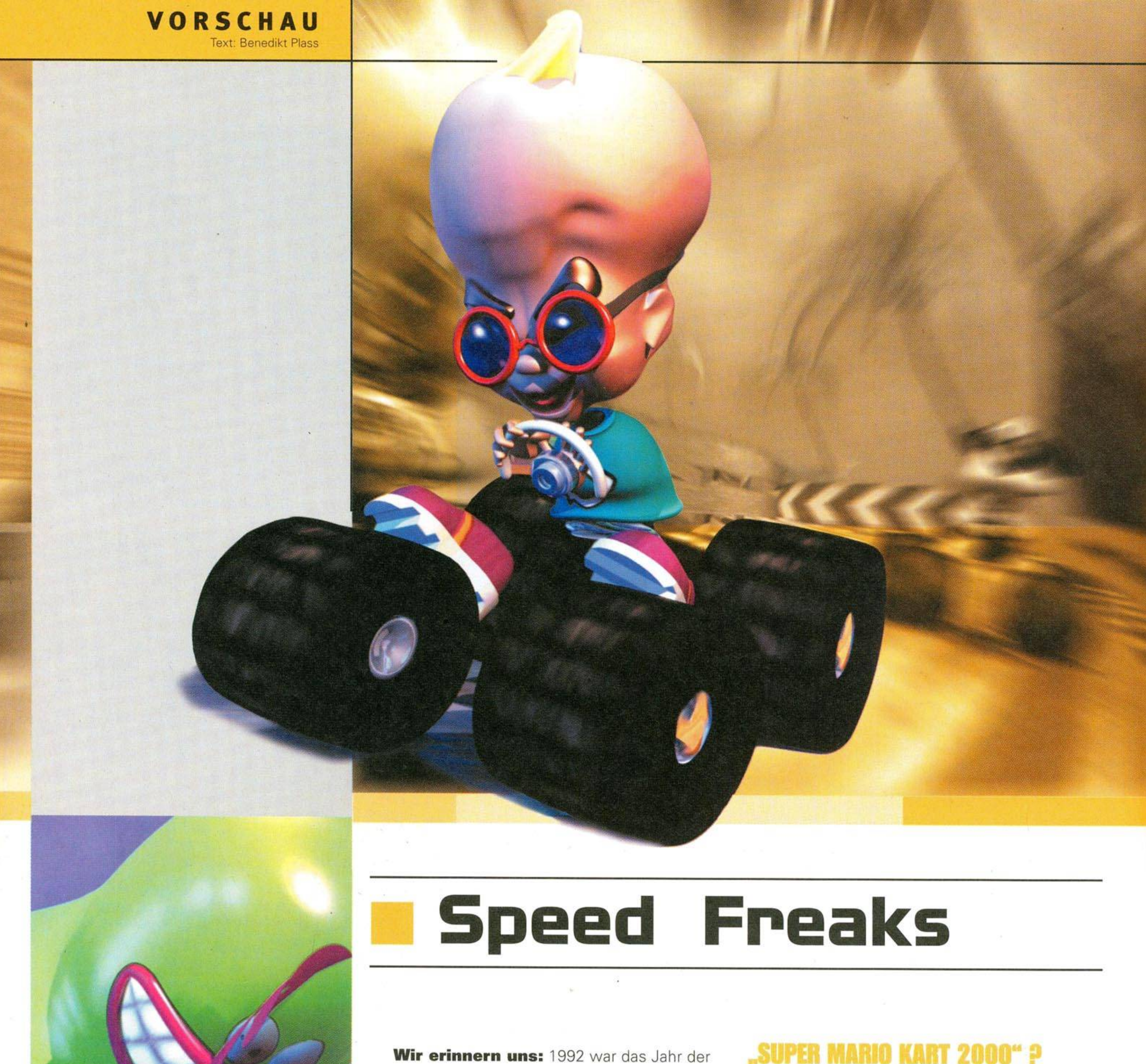
Fortsetzung folgt...
.....in fun.generation 7/99.





Genre:	Action-Adventure	Anbieter:	Acclaim
Spieleranzahl:	1	Entwickler	Iguana UK
Veröffentlichung:	Spätsommer	Muster:	Acclaim

Text: Benedikt Plass



Speed Freaks

Wir erinnern uns: 1992 war das Jahr der "Super Mario Karts" – der Fun-Racer erschien in Japan wie in den USA auf dem Super Nintendo. Mit "Super Mario Kart" definierte Designer-Genie Shigeru Miyamoto das Wort "Spielspaß" vollkommen neu. Auch in Europa war das Spiel rund um die Mario-Sippe in wieselflinken Spaßmobilen populär – der Titel vereinte Rennspiel und ausgeklügeltes Gegner-Gefoppe zu einem grandiosen Genre-Crossover. Zwar veröffentlichten Nintendo für ihren 64-Bitter einen offiziellen Nachfolger, doch für viele Fans des 16-Bit-Originals war der nur ein mittelprächtiger Neuaufguß des Klassikers.

Die Gelegenheit für Konkurrent Sony, sich auch auf die Fun-Racer-Piste zu wagen: Um dem Klempner Paroli zu bieten, hat man das norwegische Programmierteam Funcom mit der Entwicklung von "Speed Freaks" beauftragt – schließlich will man neben seriösen Racing-Highlights wie "Gran Turismo" oder "Toca 2" auch auf dem Kart-Kurs die Meßlatte legen.

Lange wurde das ehrgeizige Projekt geheim gehalten – der Titel geisterte als "Project SDR" oder "Wheel Nuts" durch die Videospielpresse.

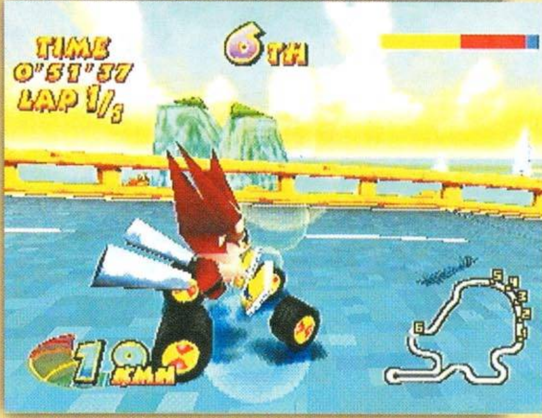
„SUPER MARIO KART 2000" ?

Endlich ist es soweit: Die erste spielbare "Speed Freaks"-Version hat die Redaktions-Räume erreicht, und fun.generation ist für Euch ausgiebig mit ausgeflippten "Speed Freaks" über die Vorschau-Parcours gebrettert.

Die Comic-Charaktere der Funcom-Entwicklung treffend zu beschreiben, gibt es nur ein Wort: Abgefahren! Ihr selektiert aus einer Riege von neun Kart-Künstlern, und sofort fällt Euch ins Auge: Sie besitzen weder Arme noch Beine – Ubi Softs "Rayman" war offensichtlich die Inspirationsquelle für's Charakterdesign. Den Funcom-Fahrern wurde das Vehikel direkt an den Körper geschnallt – die Räder schweben darunter. Wie im großen Vorbild "Super Mario Kart" fordern Euch die neun Charaktere mit unterschiedlichen Fahr-Fähigkeiten heraus – allesamt so stark voneinander differenziert, daß Ihr mit jeder Figur erst ordentlich tranieren müßt: So bevorzugen die Profis unter Euch das dynamische Duo Thor and Wedgie. Die beiden Kart-Klabauter sind sich über die Jahre ziemlich nahe gekommen – und förmlich miteinander verwachsen. Uns haben Thor und Wedgie eher an siamesische Zwillinge denn Rennfahrer erin-



■ Idylle pur - selbst eine Windmühle darf in „Speed Freaks“ nicht fehlen.



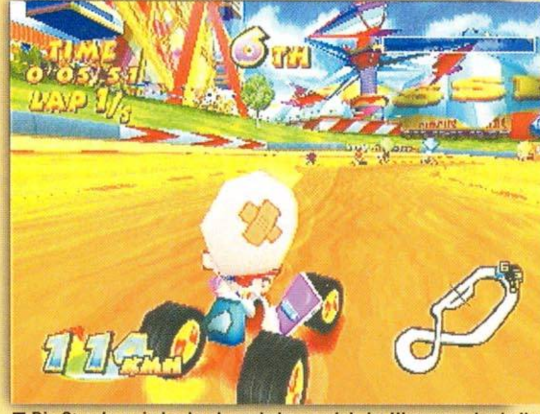
■ Der Lens-Flare-Effekt ist mittlerweile Standard in Rennspielen: Die Spiegelung der Sonne vermittelt Schönwetterstimmung



■ Schrammt Ihr mit dem Kart an die Wand, kreisen Sternchen um den Kopf des Polygon-Piloten.



■ Fahrt Ihr über Turbo-Pfeile oder die Aufschrift "Speed", geht so richtig die Post ab.



■ Die Strecken sind sehr abwechslungsreich, im Hintergrund seht Ihr den Rummelplatz.

nert. Allerdings tut sich das Paar beim Manövrieren eher schwer – dafür sind sie die schnellsten im gesamten Teilnehmerfeld. Bevorzugt Ihr dagegen einen wendigen Fahrer, der rasant beschleunigt, dann seid Ihr mit dem Snoopy-Verschnitt Chip oder dem bebrillten Brains bestens bedient. Der Nachteil der beiden Anfänger-Freunde: Die Endgeschwindigkeit ihrer Karts kommt nicht ansatzweise an die der Hardcore-Lenker heran –Ihr müßt also zwischen Geschwindigkeitsvorteil und Lenkbarkeit abwägen.

Habt Ihr Euch für einen Favoriten entschieden, geht so richtig die Post ab: Ob gegen die fünf gegenerischen Konsolen-Karts oder Rivalen aus Fleisch und Blut (bis zu drei davon) - das "Super Mario Kart"-Prinzip sorgt auch in "Speed Freaks" für Kurzweil.



Auf den Kursen findet ihr hilfreiche Gegenstände in rauhen Mengen: Um Euren Widersachern das Leben so richtig schwer zu machen, feuert Ihr entweder Lenkraketen oder mit manueller Zündung Explosivgeschosse auf die Gegnerschar (oder die auf Euch!).

Die Computer-gesteuerten Comic-Piloten fungieren allerdings nicht als Kanonenfutter: Alle Gegner sind immer auf der Hut und brandgefährlich. Nicht selten endet ein scheinbar sicherer Sieg mit einem Volltreffer in Euer Heck – Wutausbrüche sind garantiert!

Aber außer Raketen haben die "Speed-Freaks" noch viel mehr martialische Gemeinheiten auf Lager: Klebt ein Konkurrent an Eurem Heck, und will partout nicht weichen – knallt ihm mit Heckbomben oder Atompilz-Laser einfach eins vor den Latz! Um das Verfolgerfeld auszubremsen, schüttet Ihr eine gallertartige Glibbermasse auf die Fahrbahn oder bringt mit der "Pop-Attack" die Reifen der nervigen Mitstreiter zum Zerplatzen.

Wollt Ihr gegenerischen Angriffen ausweichen, hilft nur das Einsammeln des "Tarnmantels": Ihr seid für einen bestimmten Zeit-



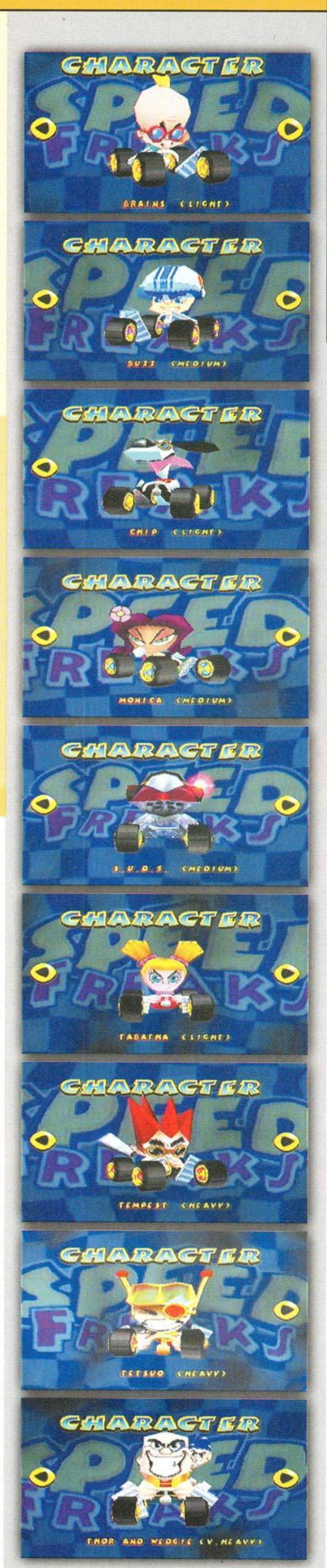
info Mehrspieler-modus

■ Zwei Redakteure beim Duell.

■ Via Multi Tap geht´s zu viert auf die Piste.

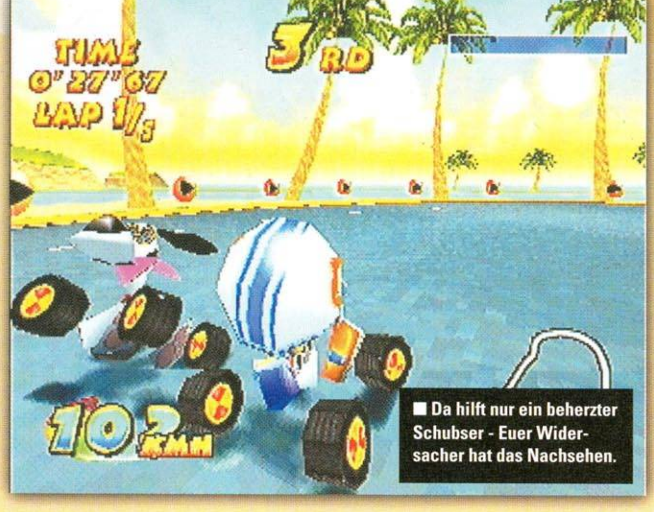
■ Im Vierspieler-Modus müßt Ihr auf einige Streckendetails verzichten - dafür bleibt die Bildwiederholrate konstant.

■ Ein Volltreffer macht den Rennausgang wieder spannend!





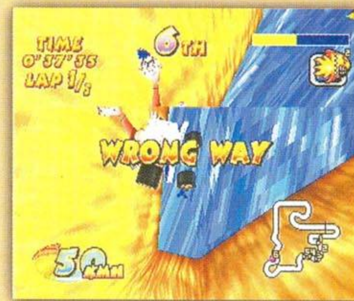
■ Brains wagt einen spektakulären Sprung: Hoffentlich landet er sanft!



■ Da hilft nur ein beherzter Schubser - Euer Widersacher hat das Nachsehen.



■ Zu Rennbeginn herrscht dichtes Gedränge - wie in „Mario Kart" könnt Ihr mit dem richtigen Timing einen Blitzstart hinlegen.



■ Ein halsbrecherischer Sturz in die See beendet jäh Thors und Wedgies Tatendrang.

raum nicht zu orten - und somit unverwundbar. Aber Unsichtbarkeit hin oder her – was zählt, ist der eindrucksvolle Transparenz-Effekt.

GESCHWINDIGKEIT IST TRUMPF

Neben den Waffen-Objekten sammelt Ihr fleißig "Speed-Ups" ein: Die Turbo-Funktion macht aus Eurem Kart für kurze Zeit ein Lichtgeschwindigkeits-Vehikel. Ein "Schnellmacher" im richtigen Moment – und der Sieg gehört Euch. Dementsprechend hart umkämpft sind die Hochgeschwindigkeits-Helferlein: Wer sie nicht zähneknirschend den Widersachern überlassen will, muß blitzschnell reagieren.

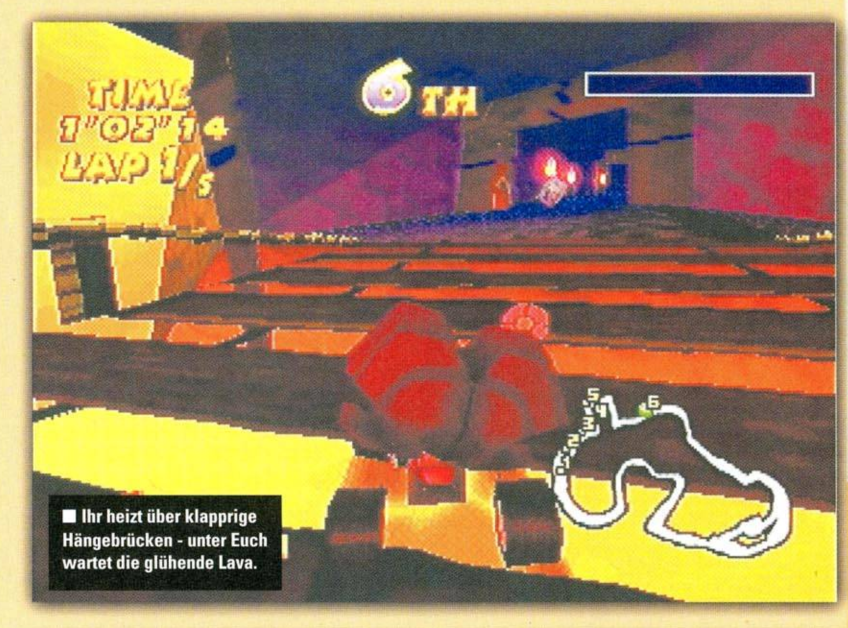
Die "Speed Freaks"-Kurse bergen aber noch weitere "Goodies": Überfahrt Ihr die üppig verstreuten Turbo-Pfeile, bekommt Eurer Kart einen kurzzeitigen Geschwindigkeitsschub – und wieder läßt "Super Mario Kart" grüßen.

"Speed Freaks" macht seinem Namen alle Ehre. Zwar befindet sich der Titel zur Zeit noch im Alpha-Entwicklungsstadium, doch die Grafik-Routine hat uns schon jetzt überzeugt: Die Karts schlittern ohne nennenswerte Geschwindigkeitseinbrüche durch Eure Flimmerkiste – nur hier und da sind Verzögerungen im Grafik-Aufbau auszumachen. Technik-Puristen bemängeln die niedrige Bildschirmauflösung, doch im Eifer des Gefechts habt Ihr kaum Zeit, Euch daran zu stören. Beim Strecken-Design haben sich die Programmierer an Nintendos 64-Bit-Rennspielen "Diddy Kong Racing" und "Mario Kart 64" orientiert – Euch erwarten quietschig bunte und thematisch variierende Kurse. Die Funcom-Crew hat zwecks Weichzeichnung tüchtig aus dem Filter-Fundus gegriffen: Pixelige Wand – oder Objektflächen werden so vermieden.

Die Strecken sind in unterschiedlichsten Szenarien angesiedelt: Ob Flora und Fauna, futuristisch anmutende Tunnel, stilechte Rummelplätze (inklusive Riesenrad) oder Vulkangebiete mit Lava-Pool – vor den abgefahrenen "Speed Freaks" ist keine Gegend sicher. Die Streckenführung ist sehr weitläufig: Egal ob Ihr überholen oder einem fiesen Angriff ausweichen wollt – Ihr habt zu jeder Zeit jede Menge Platz. Auch das Abkürzen des eigentlichen Parcours ist kein Problem. An vielen Stellen könnt ihr mit waghalsigen Fahrmanövern einige virtuelle Meter gutmachen – doch Vorsicht, ein Abkürzungsversuch kann ebensogut an der nächsten Felswand enden!

DIGITAL IST BESSER....

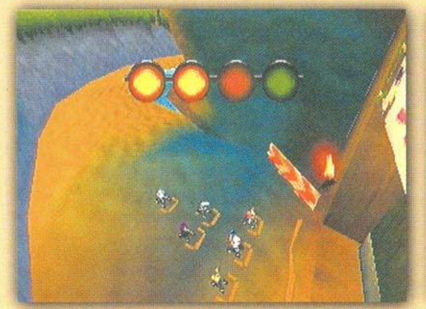
.....zumindest in der uns vorliegenden "Speed Freaks"-Version. Mit den Knüppeln des Analog-Pads ist kein Blumentopf zu gewinnen – viel zu langsam werden Eure Lenkkommandos umgesetzt. Mit der digitalen Steuerung könnt Ihr die Karts präziser kontrollieren, doch die Perfektion des großen 16-Bit-Vorbilds ist bis jetzt noch nicht erreicht. Hier sollte Funcom noch Feinschliff betreiben, schließlich verspre-



■ Ihr heizt über klapprige Hängebrücken - unter Euch wartet die glühende Lava.

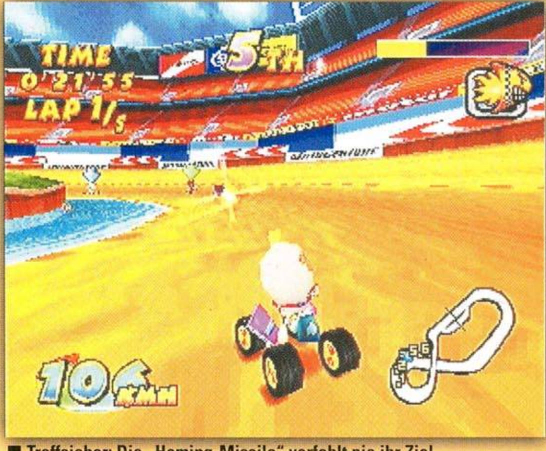


■ Ahoy! Tempest rast auf ein Piratenschiff zu.





■ Die Statue zeigt Euch die Fahrtrichtung an.



■ Treffsicher: Die „Homing-Missile" verfehlt nie ihr Ziel.

chen die Entwickler ein perfekt spielbares Produkt.

In der Alpha-Version konnten wir im "Tournament Mode" auf drei Kart-Ligen à vier Strecken zurückgreifen. Zeigt sich die erste Liga noch einsteigerfreundlich, bekommt Ihr spätestens ab der zweiten Strecke in Liga 2 (auch aufgrund der Steuerung) große Schwierigkeiten. In einem Feld von sechs Fahrern kämpft ihr um die Positionen – nur die drei Erstplazierten bekommen Punkte: Der Sieger ergattert zehn, der Zweite sieben, und der Dritte immerhin noch drei Punkte – der Rest des Fahrerfelds geht leer aus. Wir wünschen uns eine gerechtere Punkteverteilung für die Endplazierungen sowie einen moderaten Schwierigkeitsgrad - mit dem jetzigen System ist es extrem schwer, eine Liga für sich zu entscheiden. Die fertige Version wird insgesamt fünf Ligen beinhalten, Streckenvielfalt ist demnach garantiert.

Neben dem "Tournament Mode" dürft Ihr in bester Rennspiel-Tradition im "Time-Attack" auf Bestzeiten-Jagd gehen. Eure Rekorde speichert Ihr auf der Memory Card ab – zeigt dem großmäuligen Mitspieler, wer der Chef auf der Kart-Bahn ist – oder noch besser: Fordert ihn zum direkten Vergleich heraus!

MULTI-PLAYER-MAGIE

Kein Fun-Racer ohne ordentlichen Mehrspielermodus: In "Speed Freaks" dürft Ihr via Multi Tap zu viert ein zünftiges Wettrennen veranstalten. Einen siegessicheren Mitredakteur abhängen – und schadenfroh angrinsen: Uns hat in den vergangenen Tagen nichts mehr befriedigt. Wir hatten schon jetzt einen Mordsspaß im Kampf um die Kart-Krone. Nicht zuletzt, weil sich menschliche Kontrahenten in der Regel intelligenter verhalten als Computer-gesteuerte. Tatsächlich lassen deren Grips und Eigendynamik noch zu wünschen übrig: Eure Gegner fahren fast immer in einem dichten Pulk und drehen ungestört ihre Runden. Außerdem machen sie so gut wie nie einen Fehler – bleibt zu hoffen daß wir in der fertigen Fassung nicht nur gegen Perfektionisten antreten müssen.

Keine Frage, Potential besitzen die "Speed Freaks". Außer Ubi Softs "Street Racer" kann Sonys 32-Bitter keinen Fun-Racer aufweisen – die Referenz ist immer noch "Diddy Kong Racing" auf dem N64. Wir hoffen bis zur Veröffentlichung für die angesprochenen Mankos auf Besserung, ansonsten bleibt nur: Abwarten. Ob Funcoms Titel an den Ruhm vergangener "Mario Kart"-Tage anknüpfen kann? Wir sind gespannt. ■



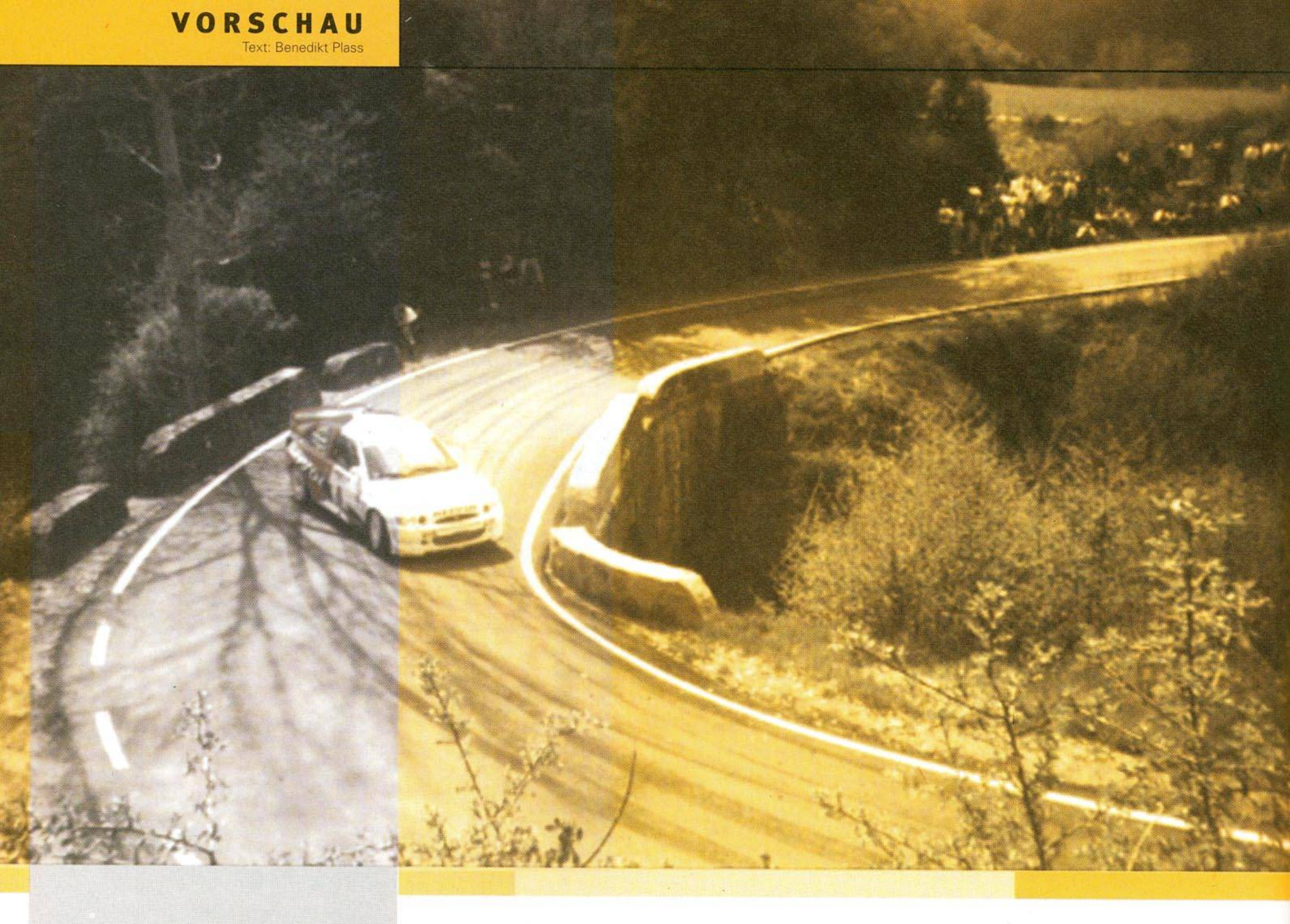
info Der Urahn

Sieben Jahre ist es jetzt her – und noch immer ist "Super Mario Kart" der unangefochtene König der Fun-Racer. Neben den insgesamt 25 Kursen sorgte vor allem die geniale Spielbarkeit für stundenlange Spiele-Sitzungen auf dem Super Nintendo – blutige Daumen inklusive. In Fan-Kreisen genießt vor allem die amerikanische Super Nintendo-Fassung Kultstatus: Die Spielgeschwindigkeit ist der europäischen PAL-Fassung um einige Kart-Längen voraus – denn die Konvertierungs-Problematik (langsamere Grafik, PAL-Balken) ist nicht erst seit Anbruch der 32-Bit-Ära topaktuell.

PlayStation

Genre:	Rennspiel	Anbieter:	Sony
Spieleranzahl:	1-4	Entwickler:	Funcom
Veröffentlichung:	Juni	Muster:	Sony

Text: Benedikt Plass



V-Rally 2

„V-Rally 2 Championship Edition" brettert mit Vollgas seiner Veröffentlichung entgegen: seit unserem Besuch in den Eden Studios (siehe fun.generation 5/99) hat sich auf den Rallye-Pisten einiges getan. Stichwort Pisten: Neben den 92 Original-Kursen bastelt Ihr Euch mit dem eingebauten Streckeneditor weitere Renn-Parcours zusammen und laßt Eurer Kreativität freien Lauf. Der Editor besticht durch seine simple Handhabe und garantiert auch künstlerisch weniger begabten Naturellen schnelle Erfolgserlebnisse. Für jedes Land gibt´s vier verschiedene Hintergrund-Sets und 50 Streckenelemente, zusätzlich verschönert Ihr die „V-Rally 2"-Landschaften mit Objekten wie Häusern, Felsen oder Bäumen. Eure designten Meisterwerke speichert Ihr auf die Memory Card – sage und schreibe 50 Kurse finden Platz auf dem Speichermedium.

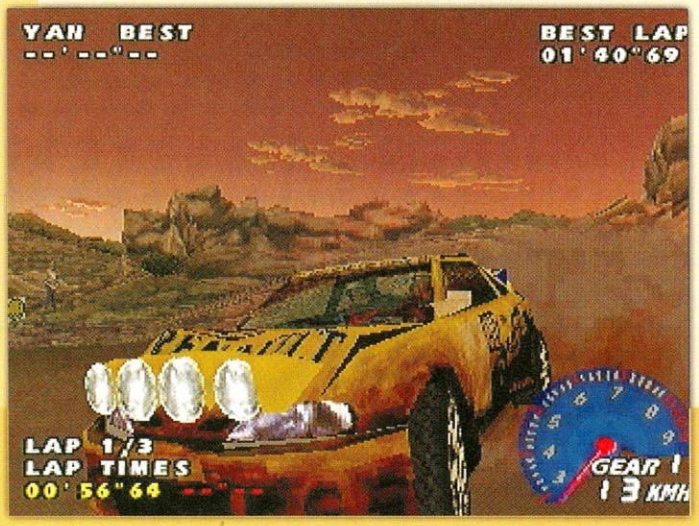
AUTHENTIZITÄT PUR

„V-Rally 2" hat mit Codemaster`s „Colin McRae Rally" einen starken Konkurrenten – den wollen die französischen Entwickler mit makelloser Präsentation und guter Spielbarkeit ausmanövrieren. Die technischen Daten können sich sehen lassen: Die Infogrames-Boliden bestehen aus ca. 500 Polygonen und sind ihren realen Vorbildern bis aufs letzte Detail nachempfunden. In der „V-Rally 2"-Garage stehen die gängigen WRC-Ausführungen (World Rally Cup): Ob der Subaru Impreza, der Seat Cordoba, der Mitsubishi Carisma oder der neue Ford Focus – der Fan kann sich sein Traum-Vehikel aussuchen. Neben den Standard-Karossen erspielt Ihr weitere PS-Monster: So freuen sich Nostalgiker über Autos vom Typ Lancia Delta Integrale – ein Modell, das lange schon keinen Auftritt auf der Rallye-Bühne mehr hatte. Im Multi-Player-Modus startet Ihr via Multi-Tap mit bis zu drei Freunden durch – doch zu viert ist´s grafisch weniger spektakulär: Um die Spielgeschwindigkeit konstant zu halten, wurde die Anzahl der Polygone auf 120 reduziert.

Kein Rallye-Rennen ohne eine ordentliche Portion Schlamm: Damit Eure Boliden auch so



■ Ob Eis oder Schnee – ein echter Rallye-Fahrer manövriert sein Fahrzeug bei jedem Wetter über den Parcours.



■ In dieser Einstellung könnt Ihr die beiden Piloten beobachten– der Renault Megane sah auch schon mal besser aus!



■ Auch im Mehrspieler-Modus sehen die Rally-Karossen noch sehr gut aus.



■ Im Replay genießt Ihr die rasante Schlitterfahrt aus verschiedenen Ansichten.



■ Die Ego-Ansicht samt Scheinwerfern spielt sich schon jetzt einwandfrei.

V-Rally 2 läßt auf ein weiteres Racing-Highlight hoffen.

richtig schön eingedreckt werden, greifen die Programmierer auf eine „Schmutz"-Textur zurück. Sobald Euer Fahrzeug mit der Pampe in Berührung kommt, wird die „saubere" Textur mit der „schmutzigen" ausgetauscht – ein fließender Übergang ist so gewährleistet.

Realitätsgetreu ist auch die Umsetzung der Unfallschäden: Nach einem zünftigen Crash verbiegen und verbeulen sich Eure Schlitten, daß Euer Mechaniker vor Freude einen Veitstanz vollführt – der Mann hat ausgesorgt. Sind die Dellen im normalen Schwierigkeitsgrad lediglich optische Spielereien, beinflussen die Defekte im „Expert"-Modus nämlich auch das Fahrverhalten. Verliert Ihr in einer Nachtetappe auch noch die Scheinwerfer, sieht´s so richtig „dunkel" für Euch aus – die freie Sicht ist verwehrt, die Chancen auf einen Sieg fallen praktisch auf Null.

Der Vorgänger wurde wenig einsteigerfreundlich präsentiert, doch diesmal wollen die Entwickler sowohl das Rallye-Greenhorn als auch den Drift-Veteranen bedienen. Die wichtigsten Fahr-Manöver erlernt Ihr in der Rallye-Schule – „Colin McRae Rally" stand hier offensichtlich Pate. Nach hartem Training seid Ihr für den harten Renn-Alltag hoffentlich fit. Der „V-Rally"-Mode läßt Euch Höhen und Tiefen eines Rallye-Piloten nachempfinden – eine komplette Saison wartet darauf, von Euch bezwungen zu werden. Und das ist gar nicht so einfach: Die Konsolen-Kontrahenten besitzen allesamt unterschiedliche Fahrstile. So trefft Ihr bspw. auf unfaire und aggressive Bleifuß-Fetischisten, aber auch auf vorsichtig und defensiv agierende Widersacher. Wer´s weniger realistisch mag, tobt sich im „Arcade"-Modus aus: Ohne Rücksicht auf Verluste liefert Ihr Euch heiße Duelle mit der ebenso angriffslustigen Konkurrenz.

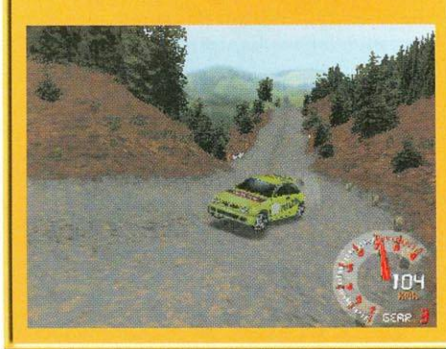
Passend zur Thematik gibt´s krachende Musik aus der französischen Alternative-Szene: Die Independent-Band „Sin" (nicht verwandt mit dem PC-Ego-Shooter) heizt Euch mit fetzigen Tracks ein – da freut sich der Nachbar! Die Soundeffekte wurden im Dolby Surround-Format abgemischt; der Trend zum Raumklang hält langsam aber sicher auch in der Videospielwelt Einzug.

Vielversprechend: in der Endfassung soll eine Link-Option integriert werden, um bis zu acht Spieler gleichzeitig vor die Konsole zu locken. Vor dem Zweitkauf schützt die beigelegte Slave-CD: Ihr benötigt für Eure Party-Duelle also nur eine „V-Rally 2"-Version, in der zweiten PlayStation landet statt einer zweiten Vollversion der „Link-Sklave".

„V-Rally 2 Championship Edition" läßt auf ein weiteres Racing-Highlight hoffen. Die gezeigte Vorab-Version gefiel auch den eingefleischten „Colin McRae"-Fans in der Redaktion – wir warten gespannt auf die finale Fassung! ■

info Vorgänger

Fast zwei Jahre ist es jetzt her, da landete Infogrames mit "V-Rally" einen Riesenhit. Der Vorgänger war damals technisch wie spielerisch das Maß aller PlayStation-Rasereien – mittlerweile gibt´s hochklassige Genre-Vertreter en masse. Die erfolgreiche Pisten-Hatz wurde im September 98 als Platinum-Edition neu aufgelegt, als Bonus spendierte man dem Klassiker die Dual Shock-Unterstützung und ein neues Fahrzeug. Auch N64-Besitzer haben ihr "V-Rally": Die 99er-Edition kann mit dem PlayStation-Original jedoch in keiner Hinsicht konkurrieren, Grafik und Gameplay sind bei der Sony-Variante – obwohl schon reichlich betagt - um Längen besser.





Genre: Rennspiel
Spieleranzahl: 1-4
Veröffentlichung: Juni
Anbieter: Infogrames
Entwickler: Eden Studios
Muster: Infogrames







UEFA Striker
Zu Gast bei Rage Software

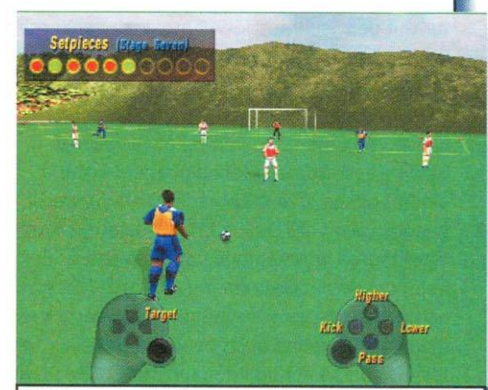
DIE FIRMA

Rage Software – ein Firmenname, wie er gefährlicher kaum klingen kann. Doch einen Anlaß, wütend zu sein oder in Rage zu kommen, gibt es dank der Produktvielfalt, die der englische Entwickler bietet, kaum. Schon 1992 wurde die Spieleschmiede gegründet – als Initiator zeichnete der damalige Managing Director Paul Finnegan verantwortlich. Ein Mann übrigens, mit einem bedeutenden industriellen Hintergrund: war er doch bereits 1983 bei Ocean beschäftigt, bis er 1987 mit Special FX den Brötchengeber wechselte. Ziel des engagierten Branchen-Kenners war es, eine Software-Firma aufzubauen, die sich der Entwicklung origineller und innovativer Qualitätsprodukte verschreiben sollte. Um dieses ebenso ehrgeizige wie hochgesteckte Vorhaben zu realisieren, war von Anfang an klar: ein loyales Team von Programmierern, Designern, Musikern und Künstlern mußte her. So engagierte man durch die Bank erfahrene und kreative Köpfe, die auf eine langjährige Szenenkenntnis zurückblicken konnten. Damals wie heute befindet sich Rages Hauptsitz im englischen Liverpool, wo über 40 Mitarbeiter an neuen Projekten werkeln. Bald reichte der geschaffene Platz für die wachsenden Erfordernisse jedoch nicht mehr aus – zwei weitere Studios wurden eröffnet. Als Firmensitz wählten die Briten Birmingham und Newcastle - heute tummeln sich rund 110 motivierte Angestellte in den drei Produktionsstätten. Einen weiteren Schritt nach vorne machte das Softwarehaus, als Rage 1995 zur PLC (Public Listed Company, dt: Aktiengesellschaft) wurde – Gelder von Käufer BCE Holdings kamen dem Unternehmen recht. Der Durchbruch gelang den fleißigen Engländern schließlich mit "Striker": Der zuerst auf Atari ST und Amiga, sowie später für sämtliche 16 Bit-Plattformen erschienene Fußball-Titel verkaufte sich weltweit über eine Million mal. Grund genug also für Rage Software, optimistisch in die Zukunft zu schauen - und Grund genug für uns, einen näheren Blick auf den neuesten "Striker"-Nachfolger zu werfen...

DAS SPIEL

Lust auf Leder? Pünktlich zur EM versorgt Rage Software die PlayStation-Bolzer mit einer weiteren Fußballsimulation – und verspricht mit "UEFA Striker" frischen Wind für die verbrauchte Genre-Luft. So orientierte man sich bei der Entwicklung zwar an hochkarätigen Konkurrenzprodukten wie EA's "FIFA"-Serie oder Konamis "International Superstar Soccer", doch wollen die emsigen Engländer keineswegs einen simplen Abklatsch der Rasen-Referenzen vorlegen. Stattdessen wurden sämtliche Genrekollegen ausführlich unter die Lupe genommen und Inspirationen für Verbesserungen eingeholt. Das Ziel der Mühen: Was den Entwicklern bei der Recherche negativ auffällt, soll für "UEFA Striker" verbessert werden. Ob die Rechnung aufgeht, sei dahingestellt, doch kann das zweite Lizenzprodukt unter dem UEFA-Banner (neben "UEFA Champions League") schon jetzt das Interesse notorischer Konsolen-Kicker wecken: Options- wie Modi-Vielfalt sollen Euch auf den richtigen Geschmack bringen.

Vor allem die große Auswahl an offiziellen Teams garantiert spannende Digi-Matches: 51 Mannschaften plus Extra- und Club-Teams warten auf ihren engagierten Einsatz. In welchem Spielmodus Ihr den Platz betretet, liegt bei Euch: Während Ihr im "Classic Match" klassische Begegnungen aus der Fußball-Historie noch einmal miterleben dürft, wollt Ihr unter "Euro 2000 Qualifies" oder "Euro 2000 Finals" den Europa-Pokal mit nach Hause nehmen. Wer sich mit Kickern auf dem gesamten Globus messen möchte, entscheidet sich für den "International Cup" – sämtliche Mannschaften aus aller Herren Länder dürfen hier herausgefordert werden. Zu guter Letzt wartet der "Territories Cup" mit Teams aus Europa, Afrika sowie Nord- und Südameri-



■ Hilfreich: Der Trainingsmodus führt Greenhorns Schritt für Schritt in die Fußball-Materie ein.

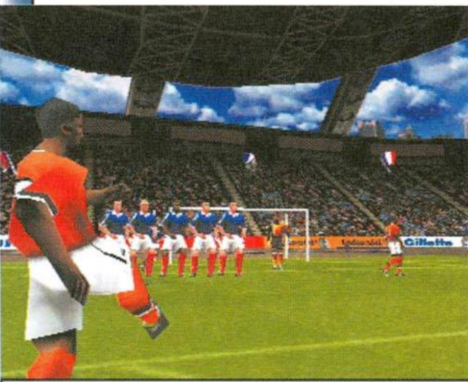

■ Die große Chance für Österreich, den 0:9-Rückstand zu verkürzen – den nächsten Freistoß gibt's in der Mannschafts-Kabine...



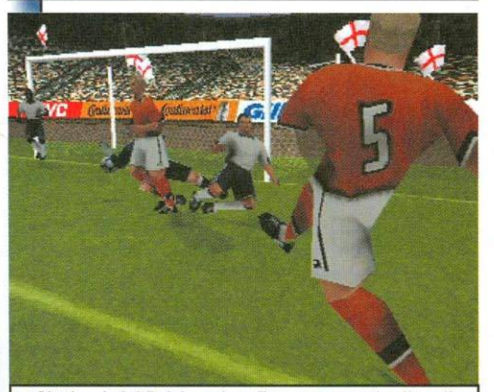
■ Jubel, Trubel, Heiterkeit: Selbst bei winterlichen Wetterverhältnissen sind die Spieler bestens gelaunt.



■ Nußknacker: Der Kroate greift im Zweikampf auf unsportliche Methoden zurück.



■ Mit einem Schlenzer versucht der holländische Mittelfeld-Regisseur, den Anschlußtreffer zu erzielen.



■ Glück gehabt! Bei derartigen Torraumszenen ist die volle Aufmerksamkeit des Torhüters gefragt.

ka auf Euch. Fußball-Neulinge freuen sich zudem über den Trainings-Modus: eine selbstlaufende Demo führt Euch ausführlich in die Geheimnisse intelligenter Manöver und cleverer Spieltaktiken ein. Der Test-Modus hingegen stellt Euch auf die akrobatische Probe – innerhalb begrenzter Zeit müssen besonders viele Tore geschossen oder schwierige Situationen (dribbelt einen Ball quer über's Feld oder mitten durch die gegnerische Front) gemeistert werden.

Um auf der heimischen Tribüne für die passende Stimmung zu sorgen, versuchte man, optisch und akustisch Maßstäbe zu setzen: So kommen die digitalen Sportler als "Gerüst" aus stolzen 270 Polygonen daher. Für die Animation wurden zwei Fußballer mit dem Computer verkabelt, und deren Bewegungen via "Motion Capturing"-Software auf die 3D-Modelle übertragen. Überhaupt orientiert sich das Verhalten der agilen Stars an den lebenden Vorbildern: Fiese Attacken oder aggressive Rangeleien quittiert der schlagfertige Fußballer mit ebenso unflätigen Gesten – nicht selten werden feindliche Aktionen mit einem aussagekräftigen Spucken oder ähnlich provokanten Kontern entgegnet. Ebenso realistisch sind die Lichtverhältnisse in den neun Stadien: Sonnen- und Flutlicht wurden akkurat berechnet – als Resultat werfen Eure Spieler wie in einem echten Stadion gleich mehrere Schatten auf einmal.

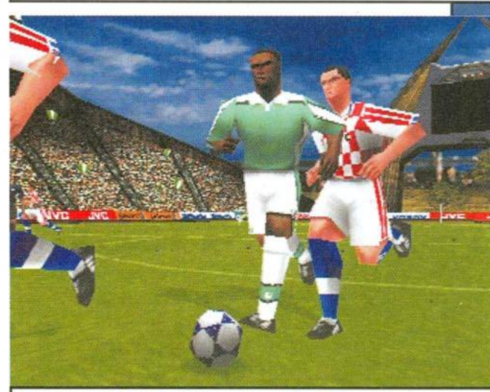
Auch verschiedene Tageszeiten und Wetterverhältnisse sorgen für grafische Abwechslung in der Arena. Neben den obligatorischen Siegeshymnen und unqualifizierten Schlachtrufen aus den Zuschauerrängen wird das PlayStation-Match stets von einer bekannten Fernsehstimme begleitet: Für den deutschen Kommentar klemmte sich DSF-Sport-Moderator Dieter Nickles hinter das Mikrofon – Unterstützung erfährt er dabei von Theaterschauspieler Stefan Wilkening.

Kreativköpfe aufgepaßt: Als besonderen Gimmick bietet "UEFA Striker" einen Team-Editor. Hier könnt Ihr ganz nach Belieben Eure eigenen Spieler und Mannschaften kreieren – Trikots, Gesichtsausdruck und -form, Haarfarbe, Frisur sowie Hauttönung dürfen individuell festgelegt werden.

Unter dem Strich bietet Rages Fußball-Simulation einige interessante Features – auch wenn unsere Version laut Entwickler erst zu 50% fertig war. Wir halten Euch auf dem Laufenden. ■



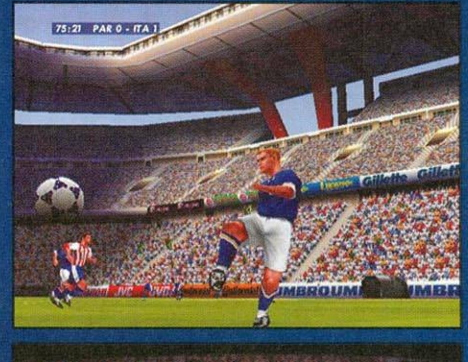
■ Ein satter Schuß ins lange Eck bringt dem Vize-Weltmeister die verdiente Führung.

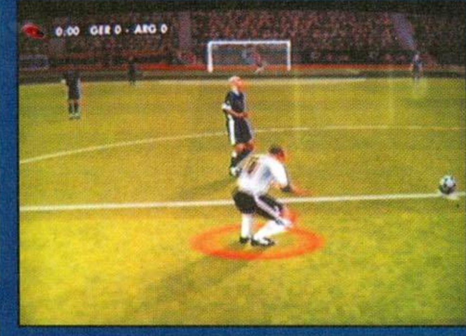


■ Wenn auch die Spieler etwas kantig wirken, so passen sie dennoch gut zu der Form des Balls...

Dreamcast Gebolze

Parallel zur PlayStation-Version arbeitet Rage Software an "UEFA Striker" für den Dreamcast. Zwar werden die beiden Titel inhaltlich nahezu identisch sein, doch soll das erste Fußballspiel für Segas neue Konsole der fortgeschritteneren Hardware angepaßt werden. So könnt Ihr bei den Dreamcast-Sportlern sogar Mimik und einzelne Muskelfasern erkennen. Auch das Publikum agiert wesentlich euphorischer auf den Rängen: Wird auf dem Rasen Action geboten, springen die Zuschauer johlend auf und lassen eine lustige "La Ola"-Welle durch das Stadion wandern. Wenn alles klappt, soll bis September/Oktober auch die Dreamcast-Version von "UEFA Striker" am Pal-Start sein.





Im Gespräch mit Tony McCabe, Lead Programmer

fun.g: "Striker" war auf den 16 Bit-Plattformen ja recht erfolgreich. Hast du bereits an der Super Nintendo- und Mega Drive-Version mitgearbeitet?

Tony McCabe: Nein, ich war nur an der PC-Version beteiligt, die wiederum eine Umsetzung der Amiga-Version ist. Die Konsolen-Striker unterschieden sich jedoch erheblich von den Computer-Varianten. Auch die SNES- und Mega Drive-Versionen waren ganz unterschiedlich.

fun.g: Seit Erscheinen des PlayStation-Titels "Striker '96" ist ja nun auch schon wieder einige Zeit vergangen. Warum mußten wir so lange auf eine Fortsetzung warten?

Tony McCabe: Nach "Striker '96" begannen wir mit der Entwicklung von "Jonah Lomu Rugby" – aber immerhin blieben wir dabei dem Sport-Genre treu. Erst danach entschieden wir uns, ein weiteres Fußballspiel zu machen. Es sollte aber nicht einfach nur ein schlichter "Striker"-Nachfolger werden; wir wollten Innovationen mit einbringen – deshalb konnten wir nicht einfach die alte Engine recyclen und aufwerten, sondern mußten wieder bei Null anfangen. Und das dauert dann eben seine Zeit... Aber dafür ist "UEFA Striker" im Vergleich zum Vorgänger auch ein komplett neues Spiel – man kann es eigentlich gar nicht vergleichen.

fun.g: Wie viele Mitglieder Eures jetzigen Teams haben denn schon am Original-"Striker" gearbeitet?

Tony McCabe: Ich.

fun.g: Nur Du?

Tony McCabe: Nein, wenn ich mich recht erinnere, waren es noch zwei Designer. Aber das ist auch lange her. Es kam ja schon Ende '95 auf den Markt. Ein Großteil unseres Teams arbeitete aber schon an "Jonah Lomu Rugby".

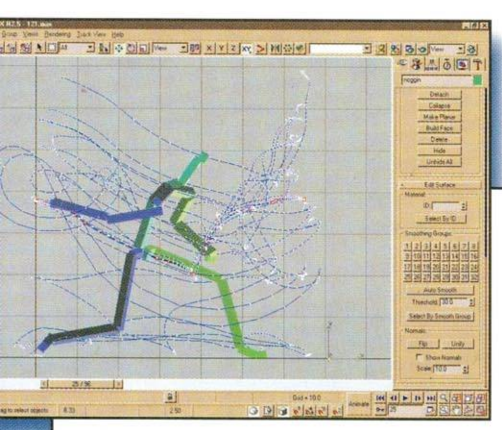
fun.g: Wie glaubt Ihr, mit EA's "FIFA"-Serie und Konamis "International Superstar Soccer"-Reihe konkurrieren zu können?

Tony McCabe: (lacht) "UEFA Striker" ist ein ganz anderes Spiel. Ich... ich glaube, es gibt... äh...

fun.g: Naja, wie wollt Ihr die Spieler davon überzeugen, "UEFA Striker" zu spielen – und nicht die Referenz?



■ Stéphane Dupas (Product Manager, Infogrames France) erklärt uns die Vorzüge einer "UEFA"-Lizenz.



Tony McCabe: Ich denke, die Spiele sind recht unterschiedlich. Unsere Engine ist mindestens genauso gut wie die der anderen, das Motion-Capturing sieht sehr gut aus, aber natürlich muß der Spieler selbst entscheiden, zu welchem Produkt er greift. Allerdings denke ich, daß wir 'ne ganze Menge bieten – es sind viele Features enthalten. Die ganze Physik in "UEFA Striker" - wie beispielsweise das Ballverhalten - ist eng an echte Bewegungen angelehnt, deshalb sieht es auch sehr realistisch aus. (...) Auch die Animation und das Verhalten der Spieler sind sehr ausgefeilt: Springt man, hängen Höhe und Weite des Sprunges von der Geschwindigkeit ab. Natürlich werden auch Fouls mit einer gelben oder roten Karte bestraft – Realismus war uns also besonders wichtig.

fun.g: Wie gefällt Dir eigentlich "FIFA" und "ISS"?

Tony McCabe: Mir gefiel "ISS" besser als "FIFA", auch wenn "FIFA" vielleicht das bessere Spiel ist. Das einzige, was mich an "ISS" störte, war, daß es etwas langsam ist. Das Spielgeschehen ist mir zu träge – da fehlt einfach die Dynamik. Aber es gefiel mir eben besser, weil man mehr Hilfe von seinem Team bekommt und Pässe leichter ausgeführt werden können.

fun.g: Habt Ihr für das Motion Capturing eigentlich berühmte Fußball-Stars verpflichtet?

Tony McCabe: Nein. Wir hatten zwei Mann im Studio: Einen für das Motion Capturing und einen als Torwart. Die haben früher beide professionell Fußball in der "First Division" (Anm. d. Red.: Entspricht der zweiten Bundesliga) gespielt, sind aber heute nicht mehr aktiv dabei. Das war sehr vorteilhaft, weil wir uns so ganze fünf Tage mit dem Spieler Zeit nehmen konnten. Es war auch recht lustig, alles mit ihm anzustellen, was wir wollten. Ihm selbst hat es auch großen Spaß gemacht, allerdings hat er keinen blassen Schimmer von Videospielen. Doch sagte er uns, er könne seine eigenen Bewegungen im Spiel wiedererkennen.

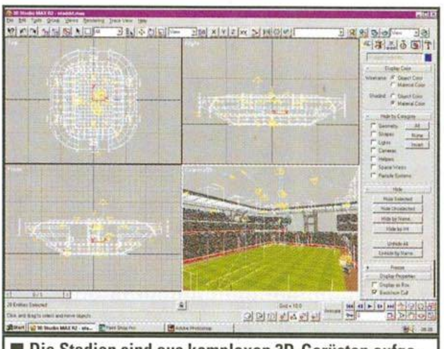
fun.g: Welche Spiele spielst Du eigentlich in Deiner Freizeit?

Tony McCabe: Ich hab' ja gar keine Freizeit! (lacht)

fun.g: Keine Freizeit? Erinnert mich an meinen Job...

Tony McCabe: (lacht) Also, ich spiele wirklich nicht so oft, weil ich meistens in der Arbeit feststecke, aber wenn, dann halte ich mich an die Ego-Shooter von id und "Formel 1" auf der PlayStation.

fun.g: Was denkst Du über Dreamcast und PlayStation 2? Gibt es vielleicht schon Pläne für irgendwelche Next-Generation-Titel?



■ Die Stadien sind aus komplexen 3D-Gerüsten aufgebaut.



■ Vom Gitter zum Gesicht: Bis die Spieler mit allen Texturen beklebt sind, ist es ein langer Weg.

Tony McCabe: Ich finde, was man so über die PlayStation 2 hört, klingt ziemlich gut! Aber Pläne für Spiele gibt es noch keine... Allerdings werden wir Sonys neue Konsole auf jeden Fall unterstützen – soviel steht fest!

fun.g: Für den Dreamcast entwickelt Ihr "UEFA Striker" – wie sieht's mit dem Nintendo 64 aus?

Tony McCabe: Sagen wir es mal so: Wir haben kein N64-Entwicklungssystem.

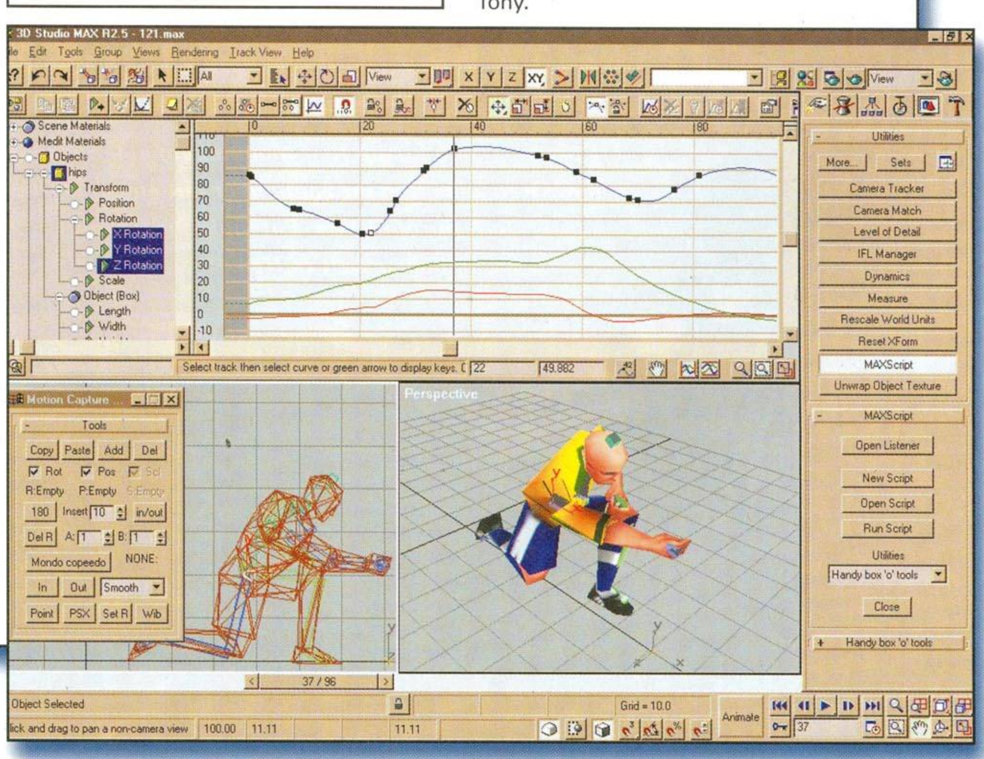
fun.g: Das bedeutet wohl, das Interesse ist nicht allzu groß...

Tony McCabe: Naja, wir haben mal angefangen, dafür zu entwickeln, mußten aber bald feststellen, daß sich die Sache finanziell nicht auszahlt. Trotzdem entwickeln wir aber für jedes System, das neu herauskommt. Wir haben ja sogar "Striker" für das 3DO gemacht! (lacht)

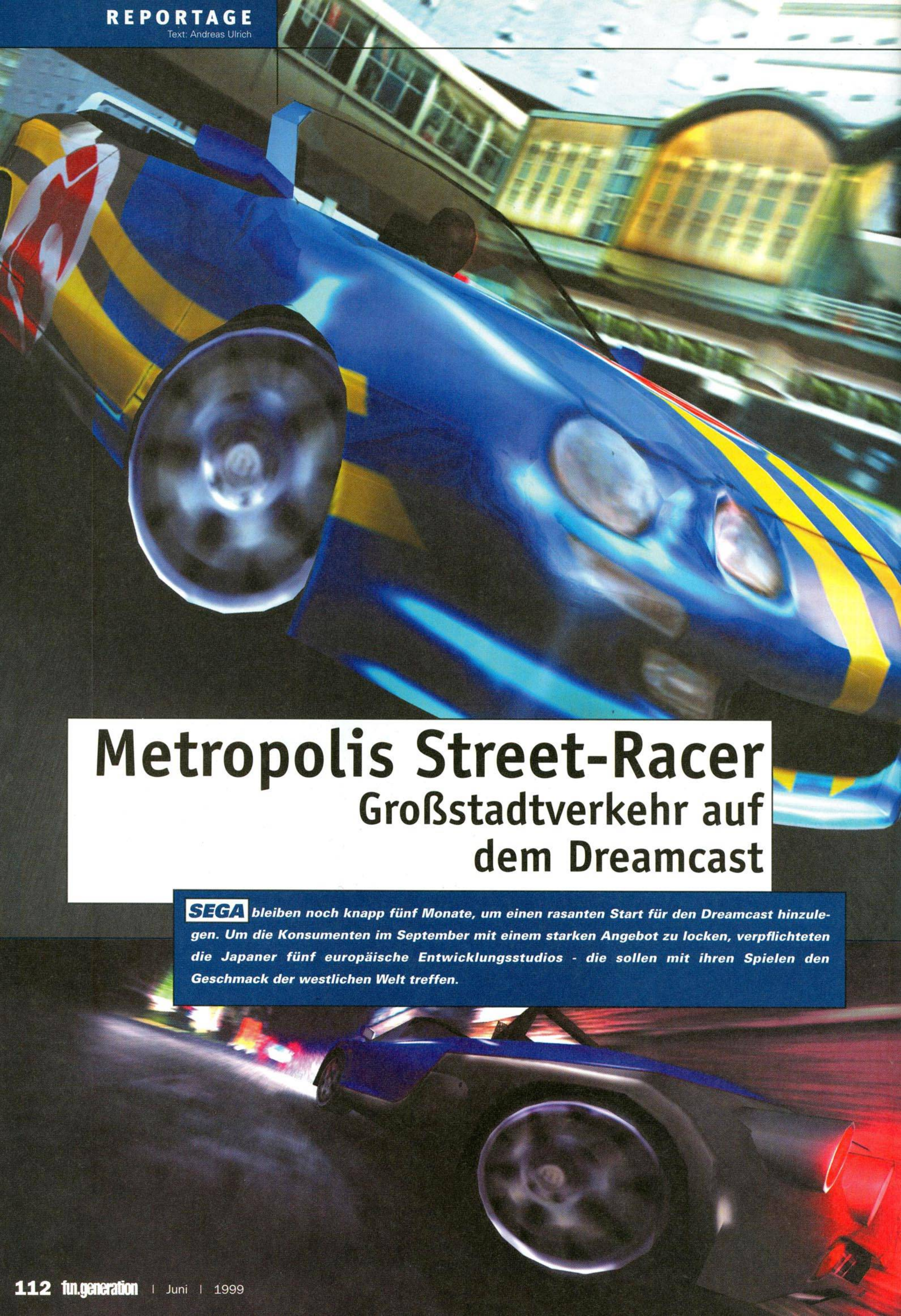
fun.g: Kannst Du uns zum Abschluß vielleicht ein Geheimnis verraten, das sonst niemand kennt?

Tony McCabe: (lacht) Ähm... Mal überlegen... Es gibt eine amüsante Animation, die aber wahrscheinlich nicht im fertigen Spiel integriert sein wird: Wir haben eine obszöne Geste gecaptured, die ein Spieler auf dem Platz vollführen soll. (Anm. d. Red.: Tony demonstriert uns die erwähnte Geste und tut so, als wolle er mit seiner rechten Hand masturbieren). Aber ob es ins Spiel kommt, muß Infogrames entscheiden...

fun.g: Vielen Dank für das Gespräch, Tony.



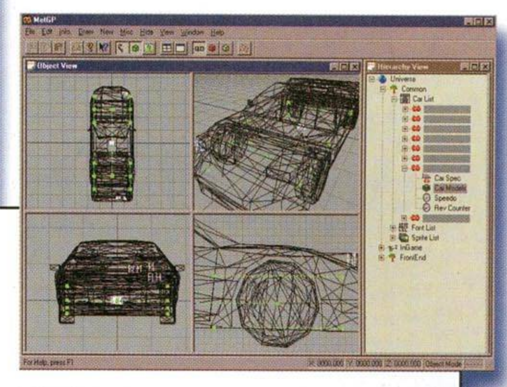
Text: Andreas Ulrich



Metropolis Street-Racer
Großstadtverkehr auf dem Dreamcast

SEGA bleiben noch knapp fünf Monate, um einen rasanten Start für den Dreamcast hinzulegen. Um die Konsumenten im September mit einem starken Angebot zu locken, verpflichteten die Japaner fünf europäische Entwicklungsstudios - die sollen mit ihren Spielen den Geschmack der westlichen Welt treffen.

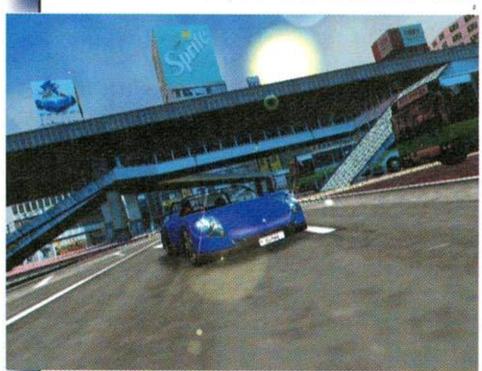






Der mäßige Erfolg des Saturn hat Segas Marketingabteilung neue Verkaufsstrategien ausbrüten lassen. Um im September mit einem starken Software-Lineup auch den letzten Zweifler verstummen zu lassen, engagierte Sega of Europe fünf kompetente Partner, die in der Lage sind, bis zum Dreamcast-Launch ein überzeugendes Produkt abzuliefern. Hinter den sogenannten „1.5"-(one point five)-Developern verbergen sich „Bizarre Creations" („Formula 1 `97"), Argonaut („Buck Bumble"), Appaloosa Interactive („Ecco the Dolphin"), No Cliche („Little Big Adventure") und Red Lemon Studios (ehemaliger Gremlin-Entwickler).

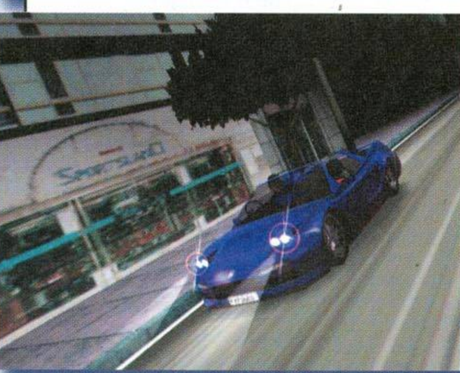
Ein halbes Jahr bevor sich deutsche Zocker an den bombastischen Effekten des Dreamcast berauschen dürfen, luden „Bizarre Creations" und Sega of Europe die europäische Presse zur „MSR-Metropolis Street Racer" Präsentation nach Liverpool ein. Zusammen enthüllten sie stolz eine erste spielbare Version des Großstadt-Rennens.

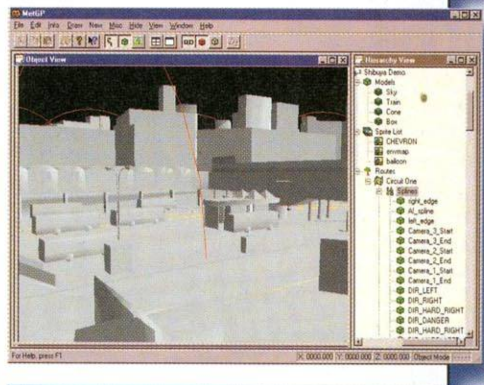


Ein Beleg für die enge Zusammenarbeit zwischen Sega und „Bizarre Creations" ist der Einsatz von zwei Produzenten. Zusätzlich zum Bizarre-Produzenten kümmert sich Sega Mitarbeiter „Kats Sato" um das Projekt. Der Japaner ist ein alter Hase im Software-Business: Bereits seit zehn Jahren entwickelt er Videospiele für Sega. Während der Pressekonferenz zu „Metropolis Street Racer" zählte er seine vohergehenden Sega-Machwerke auf - darunter bekannte Titel wie „Out Runners", „Sonic 3D" und „Sonic R". Da staunte selbst die Bizarre-Mannschaft nicht schlecht, gab er sich bis dato bescheiden als Grafiker aus.



Das grundlegende Konzept des Spiels stammt ebenfalls von Sega: „Metropolis Street Racer" soll frischen Wind in das festgefahrene Rennspielgenre bringen. Statt abermals über staubige Ralleypisten zu driften oder 70 Runden um einen Rennparcours zu heizen, fegt Ihr in „MSR" durch die Häuserschluchten von Tokyo, San Francisco und London. Das Besondere daran: Ihr jagt durch eine detaillierte Nachbildung der Originalschauplätze. Das Bizarre-Creations Team verbrachte





11 Jahre Programmiererfahrung

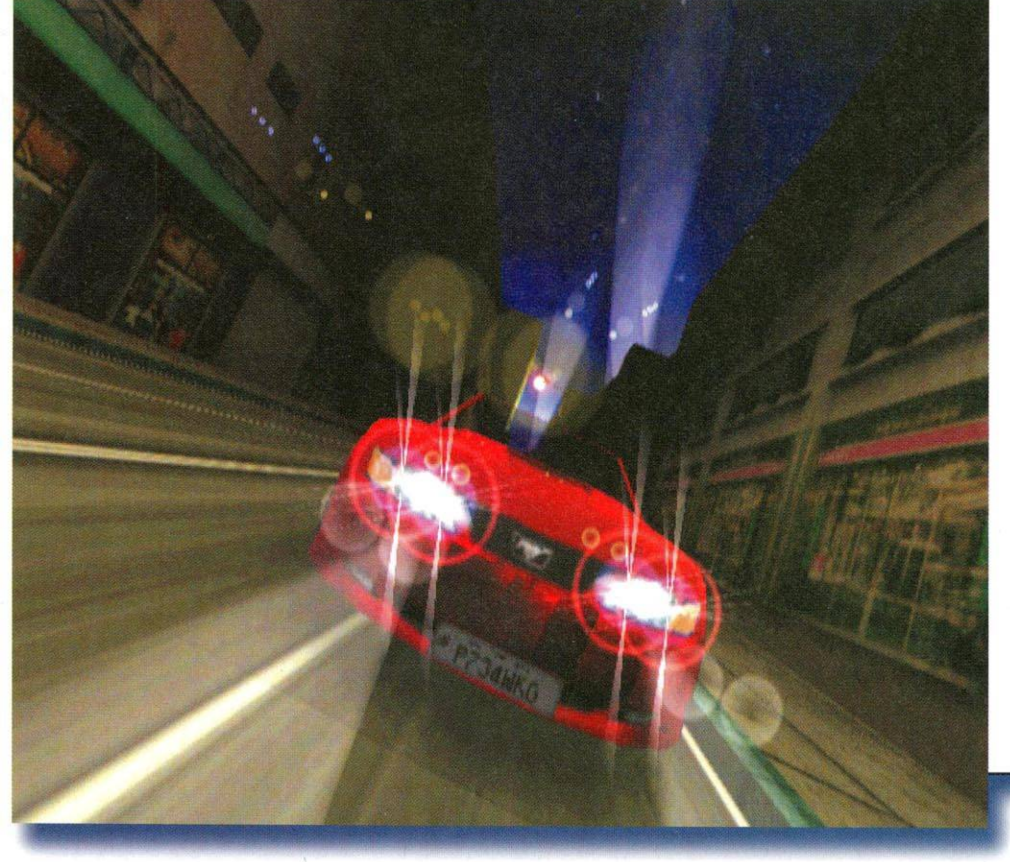
Bizarre Creations

Jahr	Titel	Plattform
'88	Combat Cracy	C64 für Firebird Software
'90	The Killing Game Show	Amiga, Atari ST für Psygnosis
'91	Fatal Rewind	Sega Mega Drive
'93	Wiz ,n' Liz in the Frantic Wabbit Wescue	Sega Mega Drive
'96	Formula 1	PlayStation, PC für Psygnosis
'97	Formula 1 `97	PlayStation, PC für Psygnosis
'98	Newman Haas Racing	PlayStation, PC für Psygnosis



Wochen damit, die markantesten Bezirke der Großstädte unter die Lupe zu nehmen. Herausgekommen sind 30 Stunden Videomaterial und 32000 Fotografien von Gebäuden, Kreuzungen sowie diversen Sehenswürdigkeiten. Zurück in Liverpool machte sich das Team daran, Straßenzüge gemäß offiziellen Kartenmaterials in digitale Form umzusetzen. 3D-Grafiker modellierten Bauwerke, die Texturen wurden dem umfangreichen Fotomaterial nachempfunden. Aus rechtlichen Gründen durften die Photographien dafür nicht verwendet werden, zu viele geschützte Markennamen sind darauf zu erkennen. Nach und nach erwachen die Stadtteile der Metropolen zum Leben: Bauwerke finden Ihren Platz, Brücken werden aufgestellt und Baumalleen schmücken die ehemaligen Prunkstraßen, die Ihr jetzt als Rennstrecke mißbrauchen dürft.

Im fertigen Spiel rast Ihr durch jeweils drei Bezirke der Metropolen, wie Londons „Trafalgar Square" oder „Fishermans Wolf" in San Francisco. Das Rennen führt über ca. zwei Quadratmeilen pro Stadt. Keine Angst: Nicht nur Einheimische finden den Weg durch Tokyo: Wollt Ihr in die verkehrte Richtung abbiegen, blockiert eine Leitplanke den falschen Weg. Beliebig frei dürft Ihr leider nicht durch die City navigieren, aber einige versteckte Schleichwege bieten Euch zeitsparende Shortcuts.



Unterstützung auf ganzer Linie kommt von der Automobilindustrie: Bereits jetzt sind 13 Fahrzeughersteller mit ihren Vorzeigekarossen im Rennen. Mit an den Start gehen z.B. Fiat, Mercedes und Honda, allesamt mit normalen Serienmodellen. Herausragende Piloten werden mit weiteren schnittigen Bonusfahrzeugen belohnt. Alle Modelle werden gemäß den Herstellerdaten (sowohl in Form, als auch im Fahrverhalten) konstruiert. Es wurden für Bremsen, Federung und Luftwiderstand eigene Physikmodelle programmiert.

Die 3D-Spezialisten leisten ganze Arbeit: Die Flitzer bestehen aus bis zu 1000 Vielecken und erscheinen dank spezieller Lighting-Maps (spezielle Texturen-Technik für realistische Lichteffekte) immer wie auf Hochglanz poliert. Der Detailgrad ist erstaunlich: Durch die sportliche Aluminiumfelge hindurch erkennt Ihr ein extra 3D-Modell von Bremsscheibe und Bremsklötzen, die Ihr sogar bei der Arbeit beobachten könnt. Um Rechenzeit zu sparen, verwenden die Programmierer für ihre 3D-Engine die „Level of Detail"-Technik: Konkurrierende Boliden, die weit vor dem eigenen Schlitten fahren, werden mit wesentlich detailärmerem 3D-Modell dargestellt. Schließlich will man wertvolle Polygone nicht verschwenden: Die Auto-Miniaturen am Horizont sind ohnehin zu klein, um Details daran ausmachen zu können. Das kleinste 3D-Objekt besteht nur noch aus ca. 150 Polygonen - ist also um schlappe 850 Vielecke ärmer als die Wagen im Vordergrund.

Der Einsatz der Originalfahrzeuge hat allerdings auch seine Tücken: Kein Automobilhersteller sieht sein Vorzeigemodell gerne verbeult und mit qualmendem Motor, besonders wenn es so exakt simuliert wird wie auf dem Dreamcast. Darum drehen alle Schlitten immer brav ihre Runden und überstehen auch den härtesten Crash ohne Kratzer - eigentlich schade, Chefprogrammierer Matt Birch hatte so nette Ideen für Kollisionen mit den Passanten.... Aber Scherz beiseite: Unter dem Strich ist der erste Eindruck famos, Segas Taktik für die europäische Spieleentwicklung löblich. Zu sehr hat sich der Konzern in der Vergangenheit auf die Titel aus dem Heimatland Japan verlassen: Zum Großteil tolle Titel, aber für den europäischen Markt leider nur bedingt geeignet. Nicht umsonst hat Sega jetzt westliche Top-Entwickler angeheuert: Denn wer Europäer ist, muß schließlich wissen, was der Europäer mag. Wir prognostizieren einen Aufgang der Rechnung - und warten bis dahin gespannt auf „Metropolis". ■

Im Gespräch mit

Matt Birch & Kats Sato

Neben den Feierlichkeiten zu „Metropolis Street Racer" fanden Sega-Produzent „Kats Sato" und Bizarre Lead Coder „Matt Birch" Zeit für ein Gespräch mit fun.generation.

fun.generation: **„Ihr seht richtig glücklich aus - seid Ihr mit den Reaktionen der Journalisten zufrieden?"**

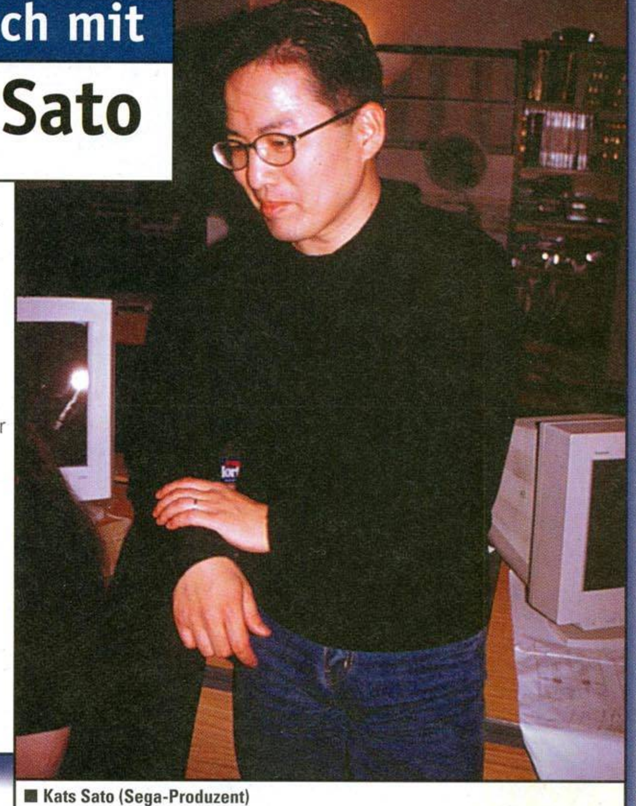
Matt Birch: „Ja - ich freue mich riesig. Wenn Du solange und so intensiv an einem Projekt wie „Metropolis Street Racer" arbeitest, hast du trotz deiner eigenen Überzeugung Angst, daß es den Leuten nicht gefällt. Aber wie du siehst, stehen sie alle Schlange, um nochmal ans Joypad zu kommen."

fun.generation: **„Kats, Du warst lange Zeit in Japan als Producer tätig. Wie unterscheiden sich die japanischen Software-Entwickler von ihren europäischen Kollegen?"**

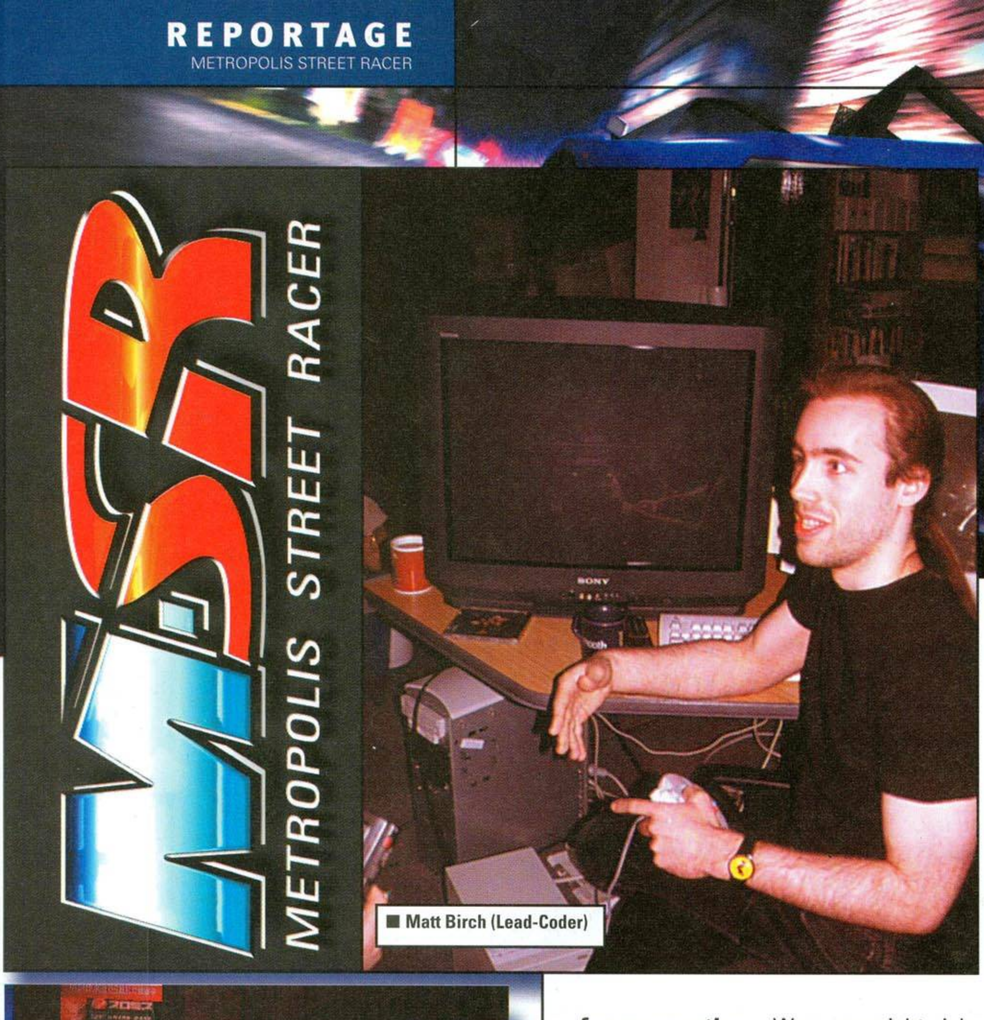
Kats Sato: „Es ist ein völlig anderes Arbeiten. In Japan ist alles exakt durchgeplant und die Rollen sind klar verteilt. Hier ist das völlig anders - jeder aus der Truppe bringt ständig neue Ideen mit ein, einige der Vorschläge wurden auch übernommen. Und es ist alles viel chaotischer!"

fun.generation: **„Was meinst du mit chaotischer?"**

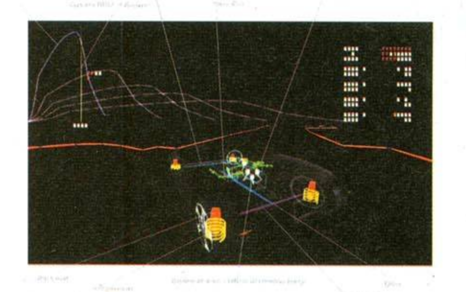
Kats Sato: „Zum Beispiel hängt ein Plakat im Bizarre Büro, auf dem steht, daß Produzenten nur zum Kaffee kochen gut sind. An so etwas muß man sich erst gewöhnen."

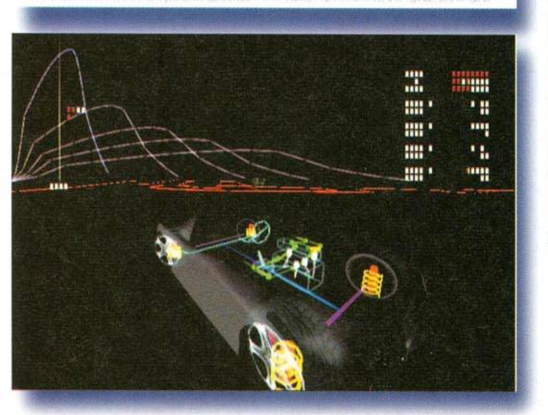


■ Kats Sato (Sega-Produzent)



■ Matt Birch (Lead-Coder)





fun.generation: „Was verspricht sich Sega aus der Zusammenarbeit mit den 1.5-Entwicklern?"

Kats Sato: „Ich denke, der grundlegende Fehler bei der Einführung des Saturn war, daß nur japanische Titel mit am Start waren. Mit den 1.5-Entwicklern wollen wir bis zum Herbst Spiele anbieten, die hundertprozentig dem europäischen Markt entsprechen."

fun.generation: „Matt, Du hast bereits an beiden „Formel 1"-Titeln für Psygnosis gearbeitet. Was unterscheidet MSR von anderen Rennspielen?"

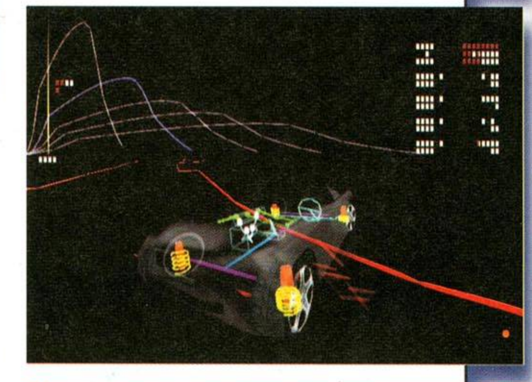
Matt Birch: „Zuallererst natürlich, daß es ein Street-Racer ist, der in einer originalgetreuen Umgebung spielt. Bei „Formel 1" war es leicht, die Kurse nachzubauen. Wir hatten genaue Informationen über jede Kurve und jede Bodenwelle. Für MSR mußten wir über die ganze Welt jetten und uns die Informationen selber beschaffen. Die Kulissen sind wahnsinnig detailliert, da steckt eine Menge Arbeit drin. Das Fahrverhalten der MSR Autos ist viel ausgereifter, wir haben Physikmodelle für Reifen, Federung, Grip und jedes mögliche Wetter.

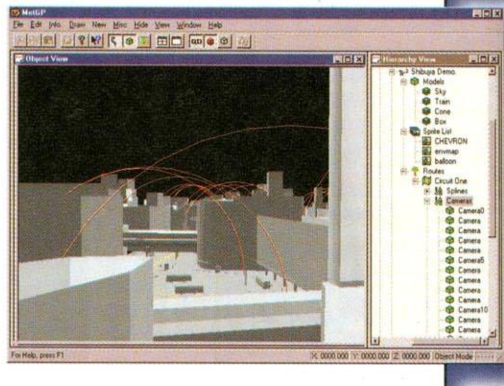
fun.generation: „Wirst Du nicht müde, ständig Rennspiele zu programmieren?"

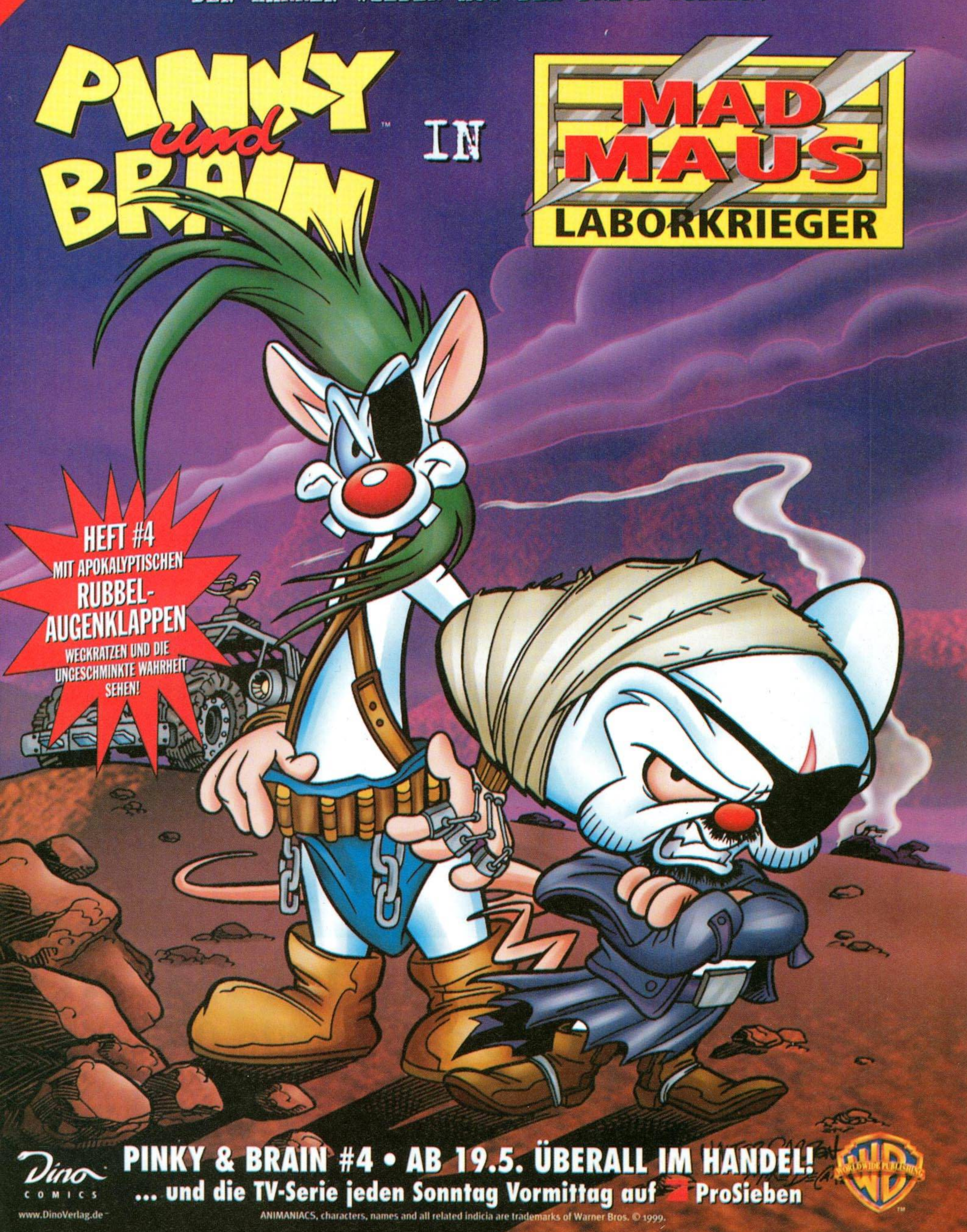
Matt Birch: „Nein, ich bin auch privat ein Autonarr. Ich reize meinen Roadster bis zum Limit aus - um Kurven driften, quietschende Reifen - das macht mir einfach Spaß. Außerdem bin ich ein Formel 1-Verrückter. Ich liebe diesen Sport, es gibt nichts Aufregenderes. Wenn alles klappt, dann mache ich im Sommer Urlaub und sehe mir den Österreich-Grand-Prix an."

fun.generation: „Es wird also ein weiteres Formel 1-Spiel von Dir geben?"

Matt Birch: „Wenn es nach mir geht - sofort!" ■





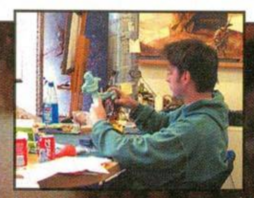


PINKY und BRAIN™
IN
MAD MAUS
LABORKRIEGER
HEFT #4
MIT APOKALYPTISCHEN
RUBBEL-
AUGENKLAPPEN
WEGKRATZEN UND DIE
UNGESCHMINKTE WAHRHEIT
SEHEN!
Dino COMICS
www.DinoVerlag.de
PINKY & BRAIN #4 • AB 19.5. ÜBERALL IM HANDEL!
... und die TV-Serie jeden Sonntag Vormittag auf ProSieben
ANIMANIACS, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1999.
WORLDWIDE PUBLISHING

Text: Robert Bannert

Wenn ich ein Model wär...

Live aus dem Studio OXMOX






Wenn ich ein Model wär, dann hätt' ich vermutlich beim Kölner Ehepaar Klinnert das Licht der Welt erblickt. Ich stelle mir vor: Statt eines feschen Baumwollhemds hab' ich ein sexy Latex-Kleidchen an - und das ist nicht mit Textilfarben, sondern mit Akrylschattierungen sowie mehreren Schichten Mattlack veredelt. Ein kleiner Sockel sorgt dafür, daß ich nicht aus dem Regal plumpse (vermutlich mitten in einen Eimer mit flüssiger Plastikmasse) - außerdem bin ich von morgens früh bis abends in gepflegter Gesellschaft. Links der Abe, rechts die Lara - und über mir liegt Raziel, der „Soul Reaver"-Pfähler. Allerdings ist der Gute noch in seine Einzelteile zerlegt - Marc setzt ihn erst morgen zusammen. Dann wird Plastikglied für Plastikglied zusammengefügt, mit Verbindungsstücken verstärkt und im Ofen gebacken. Erst anschließend ist der Videospiel-Vampir fertig für die Nacht. Dann noch ein paar Schichten Farbe, Ambiente-gerechte Effekt-Spielereien - und der Blutsauger erwacht zum Leben. Nicht in der imaginären 3D-Welt hinter Eurem Bildschirm - sondern hier und jetzt, in der wirklichen Welt.

AACHENER STRAßE 45

Was sich hier wie die moderne Version der Pinocchio-Mär liest, ist die für die Klinnerts aus der Aachener Straße 45 in Köln Alltag. Weder werden die beiden regelmäßig von einer guten Fee besucht, noch wächst den Figuren auf der Werkbank beim Flunkern eine lange Nase. Auch hat Designer Marc Klinnert mit dem Marionetten-Vater Gipetto herzlich wenig gemein, aber Magie hat das rustikale Atelier mindestes ebenso viel wie die Werkstatt vom armen Zimmermann. Vom verwitterten Firmenschild bis hin zur archaischen Anmutung der Schaufensterauslage - wer auch nur den Schatten eines grafischen Feingeists in sich birgt, der schmilzt sofort dahin: Da verharren urige Horror-Plastiken neben fossilen Dino-Fragmenten, stehen großformatige Fantasy-Illustrationen neben allerlei anderem Artwork - geben sich Kreaturen aus eintausend und einer Welt ein schaurig-schönes Stelldichein. Der Laden ist so auffällig, daß ich fast daran vorbeigehe. Gerechnet habe ich mit einer unscheinbaren Designer-Kaschemme unter einem Spinnweb-verhangenen Dachstuhl, was ich finde, erinnert mich mehr an einen englischen Fantasy-und Skurrilitäten-Shop als an ein Künstler-Atelier. Nachdem ich zunächst an der verkehrten Tür gesucht habe, forsche ich jetzt verlegen nach dem Klingelknopf - da wird auch schon der Schlüssel im Schloß gedreht, und Gaby Klinnert lächelt mich munter an. Schwarze Jeans, legeres Sweat-Shirt und aufgeschlossene Mine - keine Spur vom verwirrten Künstler-Naturell. Genauso offen zeigt sich der Meister der Figuren: Gabi führt mich an Online-Rechnern und ihrer Photoshop-Hochburg vorbei ins Atelier ihres Mannes. Der zeigt sich zunächst verwirrt, hat mich vielleicht erst später erwartet - und zupft nervös an einem bizarren Verschlag auf seiner Werkbank herum. Ich bin schon auf dem besten Weg, einen neugierigen Blick hinter Deckenberge und ein „Lost World"-Display zu werfen, da steht Marc auch schon dazwischen. Der Künstler signalisiert mir ein freundliches, aber klares „Nein!": Hinter der scheinbar konzeptlosen Materialaufschichtung hat Marc sein jüngstes Projekt versteckt - dahinter steckt ein Vertrag, der Oxmox in die Ober-Liga der Figuren-Designer katapultieren soll. Schade: Leider ist der Kontrakt vorerst top secret.

Mein journalistischer Ehrgeiz fühlt sich angestachelt... und in den nächsten paar Stunden hake ich mehr als nur einmal nach. Was mag wohl dahinterstecken? Aber allem Charme zum Trotz habe ich keine Chance: Marc bleibt hart.

Doch egal: Im Atelier Klinnert gibt es mehr als genug zu sehen -

frage & antwort mit Marc Klinnert

frage: Möchtest Du Dich Dich vielleicht mal auf Action-Figuren konzentrieren?

antwort: Nein, auf keinen Fall. Da sind „McFarlaine" und „Thesaurus" zu stark... die sind einfach unschlagbar. Die Jungs sind so gut....

frage: Aber Du möchtest auf jeden Fall von Illustration weg und Dich auf's Modellieren konzentrieren?

antwort: Genau. Mehr so auf Großfiguren - Promotion-Zwecke. Da ist bislang noch nicht so viel angesagt. Wir stellen auf jeden Fall nur Prototypen her, die dann bei unserem Productioner Muckle Mannequins in Serie gehen, stellenweise nur in Europa, aber eben auch weltweit. Wir hoffen, so noch bekannter zu werden.

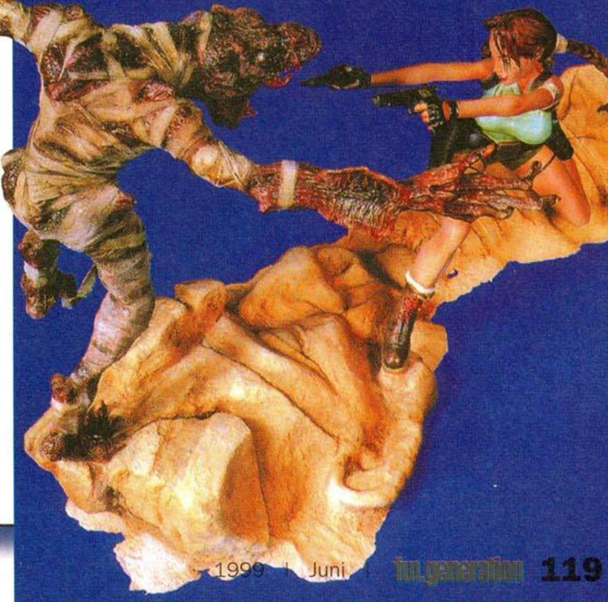
frage: Warum keine Bausätze?

antwort: Auch so kosten unsere Figuren unter 100 Mark. Und die Leute heute haben eben keine Lust mehr, so ein Ding zusammenzubauen, Farben zu besorgen usw.. Die wollen es eben einfach haben, hinstellen - und fertig!

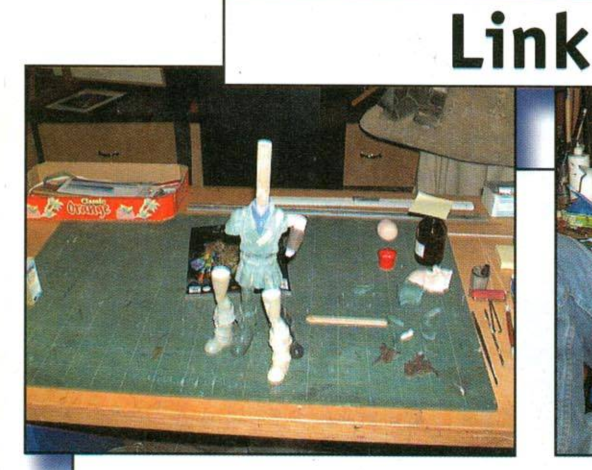
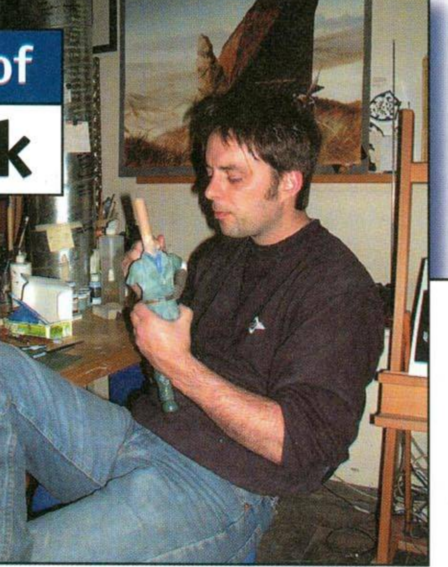
frage: Dein Wunschauftrag?

antwort: Da sagt man natürlich zuerst mal Lara Croft. Auch mit Abe haben wir es versucht - und hoffen, daß wir bald eine Großfigur von ihm bauen können. Persönlich stehe ich mehr auf Monster. „Soul Reaver" hat mir vom Design her sehr gefallen...deshalb habe ich Eidos das Projekt auch vorgeschlagen. Das ist jetzt erst mal ein vorsichtiger Versuch mit einer kleinen Figur - aber wenn „Soul Reaver" gut läuft, dann wollen wir auch hier den Bau einer Großfigur für Promotion-Zwecke vorschlagen. Auch „Star Wars" ist immer interessant - aber leider eine Lizenz, die fast unbezahlbar ist. Wir haben derzeit auch einen Todesstern in der Mache - mit einem Durchmesser von ungefähr 60 Zentimetern. Das wird eine ziemlich große Kugel werden - mit Oberflächen-Aufsätzen, die richtig filigran ausgearbeitet sind.





the making of Link

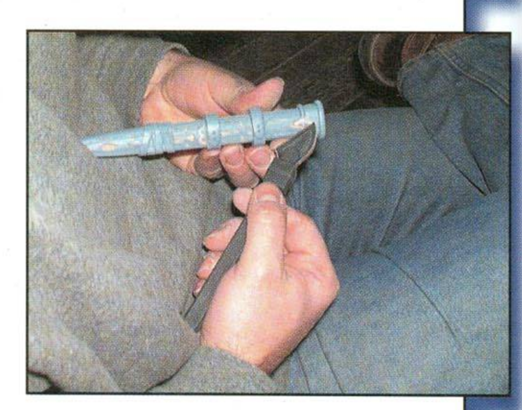

vor allem für einen verspielten Kerl wie ich es bin. Meine Gastgeber sind offensichtlich amüsiert: Und bevor ich irgendetwas in Unordnung bringen kann, haben mich die beiden auch schon aus dem Studio auf die Straße gezerrt - und sind mit mir auf geradem Wege in ein nahegelegenes Cafè. Ich nutze die Gelegenheit, um die Lage zu sondieren: Das Oxmox-Team hat sich eine günstiges Plätzchen ausgesucht. Cafès, Bars, Coffee-Shops, Comic-Läden und Bastelgeschäfte: Die Aachener Straße bietet alles, was ein lebenslustiger Designer mit astronomischem Material-Hunger so braucht.

Im Cafè angekommen, reden wir uns zunächst einmal warm - und stellen schon schnell fest, daß sich drei Interessensgenossen glücklich gefunden haben. So führt uns das Gespräch nur über Umwege zum eigentlichen Thema. Vorher sind Videospiele, Film, Fernsehen und Comics dran. Erst als wir bei den Action-Figuren angekommen sind, geht es zur Sache: Mittlerweile wird die zweite Runde Kaffee geordert, der Aschenbecher zwischen uns füllt sich zusehends. Wir sprechen den Figuren-Artikel aus der letzten fun.generation an („Sammle mich!" - in Ausgabe 5/99) - und Mark schwärmt mir von den Figuren aus dem Hause „McFarlaine" vor („Metal Gear Solid", „Spawn"). Mit deren Aufgebot kann der Kölner seiner eigenen Aussage zufolge nicht konkurrieren: Qualität und Massenaufgebot der Spielzeughersteller sind zu groß. Obwohl die Plastikhelden von „McFarlaine" und Konsorten den Action-Figuren-Markt bereits für Erwachsene erschlossen haben, sieht Designer Klinnert seine Spezialität nach wie vor im Bereich „Sammelstücke" und „Großfiguren". Wenn Marc von „Großfiguren" spricht, dann spielt er vor allem auf seine lebensgroße „Lara Croft"-Statue an: Die war Bestandteil seines Einstiegs ins Lizenzgeschäft für Videospiel-Charaktere - und durfte auf diversen Messen posieren.

Mittlerweile wird die auf rund 50 Exemplare limitierte Auflage von Core Design's Mega-Babe zu Höchstpreisen gehandelt: Auf einer Auktion wurden kürzlich über 5000,- DM geboten. Marcs Bestätigung - und das sicherste Zeichen dafür, den richtigen Weg eingeschlagen zu haben: Noch bis vor wenigen Jahren hat das Pärchen vor allem von Illustrationen gelebt - Hintergrundgrafiken für Computer-Spiele, Cover-Designs für den Falken-Verlag, Sternbild-Bänder und bizarre Fantasy-Machwerke für jedermann. Laut Gaby wurde die Arbeit nicht schlecht bezahlt - und für einen Künstler wie Marc, der binnen kürzester Zeit Ware erster Güte liefert, kein schlechtes Geschäft. Aber vor rund zwei Jahren hat Marc seine Liebe zum Modellieren entdeckt - und das Leben der Klinnerts hat sich geändert. Die Erwähnung von Marcs Design-Debüt gibt uns das Stichwort zum Zahlen - denn Marc will mir sein Erstlingswerk zeigen. Zeit, das Cafè hinter uns zu lassen und das Atelier genauer unter die Lupe zu nehmen.

DER KLEINE HORRORLADEN

Bevor mir Marc die „ganz harten" Sachen zeigt, verharrt er vor einer Vitrine - direkt neben dem nachgestellten Fossil eines Dinosauriers und nur unweit des Schaufensters. Fast liebevoll streicht der Kölner mit den Fingern über das Glas. Ich beuge mich vorsichtig hinunter und nehme Marcs erste Figur in Augenschein: Zwischen braun geflecktem Morast und Stahlverschlägen lauert ein knapp 30 Zentimeter hoher „Star Wars"-Rancor. Vor dem Biest wagt sich zur Fütterung ein barbäuchiger Wärter in den Zwinger, an seinem Spieß hängt ein toter Ewok. Rancor-Fütterung - eine Szene, wie aus einem Film, bis ins letzte Detail ausmodelliert und verblüffend authentisch. Jetzt wird mir klar, warum Gaby die visuelle Umsetzungsgabe ihres Mannes in höchsten Tönen






lobte. Was ich hier sehe, ist die Schöpfung eines Perfektionisten - und am allerwenigsten das, was ich vom ersten Projekt eines angehenden Modelleurs erwarte.

Ich bin beeindruckt - und spätestens jetzt erwarte ich mir von Marcs Videospiel-Figuren kleine Kunstwerke. Bereits in den vergangenen Monaten sind Schnappschüsse , von den Lara-Figuren aus dem Hause Klinnert durch die Fachpresse gegeistert - allerdings nur als Kurzmeldung in den News-Tickern. Aber hier vor Ort sehe ich genügend Material, um einen eigenen Band über das Modellier-Handwerk zu füllen.

Mit dem Experiment eines „Star Wars"-Fans hat alles begonnen - und aus dem Atelier Oxmox ist quasi über Nacht das „Studio" Oxmox geworden: Illustrationen und Auftrags-Arbeiten für Privat-Leute nimmt Marc nur noch selten an. Stattdessen hat er sich im hinteren Geschäftsraum eine umfangreiche Werkstatt eingerichtet, an jeder Wand ein Regal montiert und mit den nötigen Utensilien gefüllt. Unterschiedliche Kunststoffe, Modellier-Massen, zahllose Klebersorten sowie Bemalungs-Werkzeuge in Hülle und Fülle: Eine Hexenküche für modernes Figuren-Design.

Derweil Marc im „Hinterzimmer" an seinen Modellen arbeitet, kümmert sich Gaby im Geschäfts- und Ausstellungsraum um den Firmenauftritt: Mit Kreativität allein ist es nicht getan. Was bringt einem die schönste Figur, wenn niemand davon weiß? Stichwort Marketing: Gaby ist ebenso wenig Marketing-Mensch wie ihr Mann, aber dafür Diplom-Designerin. Ein Lehrgang in moderner Bildbearbeitung und künstlerischer Enthusiasmus gaben neben familiären Banden den Ausschlag für ihren Firmenbeitritt: Jetzt schraubt Frau Klinnert die Grafiken ihres Mannes am Bildschirm zusammen, bearbeitet Schnappschüsse seiner jüngsten Kreationen und bastelt aus digitalen Vorgaben werbekräftige Arrangements. Außerdem will die Internet-Anbindung des Studios betreut werden: In wenigen Wochen ist Oxmox auch online zu finden - mit Wissenswertem rund ums „Modelling" und Videospiel-Plastiken. Bis dahin wird noch eifrig an Code und grafischem Design gearbeitet: Schließlich soll das Internet-Debüt des aufstrebenden Unternehmens die Kunstfertigkeit der Klinnerts gebührend vermitteln - und Neukunden anwerben.

Aber was macht Gaby Klinnert, wenn sie nicht gerade über Photoshop und Web-Pages brütet? Hochkarätige Collagen für Werbung und Verpackungsmotiv sind nicht die einige Spezialität von Frau Klinnert. Wie Marc hat auch Gaby mehr als nur eine künstlerische Ader: Neben dem Gruselkabinett ihres Mannes hängen australische Höhlenmalereien - mit unterschiedlichen Farbkomponenten auf tonnenschwere Felsblöcke aufgetragen. Tonnenschwer? Halt: Die gigantischen Felstafeln hängen fast freischwebend an der Wand! Auf meinen fragenden Blick antwortet Gaby mit Schmunzeln: Wie die Motive selbst ist auch der Untergrund nicht echt - sondern mit Modellier-Masse auf ein leichtes Drahtgerüst aufgetragen. Nicht wirklich echt - aber täuschend echt!

frage: Andere Projekte außer Videospielfiguren?

antwort: Ja, wir hatten mal vor, eine Reihe auf die Beine zu stellen, wo eigentlich viele verschiedene Modelleure mitarbeiten. Im Hintergrund steht so eine Art Konzept: Man hat ein Museum mit Außerirdischen, Figuren im Maßstab eins zu sechs - die werden vielleicht maximal 40 Zentimeter hoch. Man hat lauter kleine Plattformen, die man aneinander stellen kann - und jeder Modelleur fügt seine eigene Figur hinzu. Aber Charaktere, die man selbst entworfen hat - nichts aus Spiel oder Film. Aber das Projekt wird erst aktuell, wenn wir genug Geld für die Produktion aufbringen können - schließlich muß man auch Werbekampagnen starten, um die Leute anzusprechen. Außerdem ist das eher etwas für richtige Freaks - Monster ohne Verbindung mit Film, Spiel oder ähnlichem Medium haben eigentlich keine Chance.

frage: Eure besten Erfahrungen?

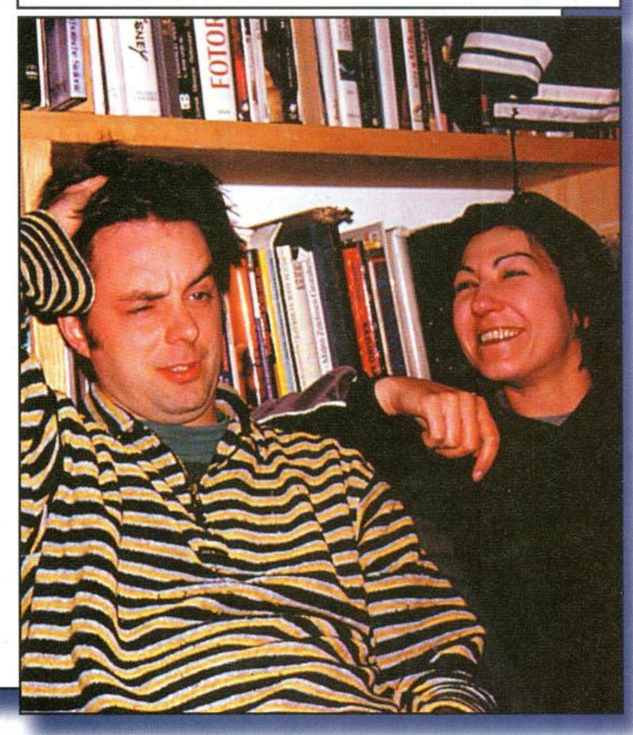
antwort: Wir sind bisher wunderbar mit Eidos gefahren - die sind wirklich mutig. Und die Sachen haben auch dementsprechenden Erfolg, weil die auch wirklich eine gute - teilweise vielleicht auch bißchen übertriebene - Werbekampagne machen, man siehe nur Lara Croft. Aber es hat funktioniert. Auch wenn sämtliche Freaks stöhnen „Lara Croft hier, Lara Croft dort". Aber das vierte Spiel wird man trotzdem wieder kaufen.

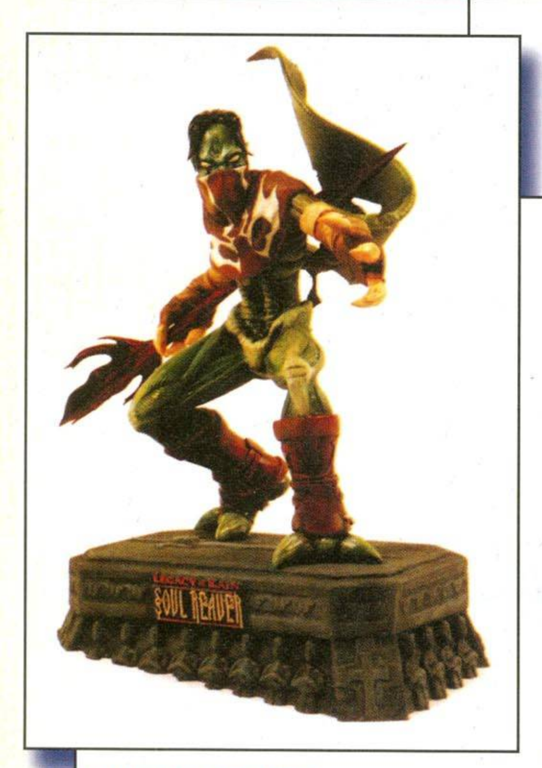
frage: Quo Vadis Oxmox?

antwort: Ich möchte gerne in die USA. Deutschland ist ein toter Markt für so etwas. Obwohl... Deutschland ist nicht sooo schlecht, weil es so wenige machen. In den USA macht es halt jeder Fünfte. Andererseits haben die schöneres Wetter - und auch allgemein möchte ich mal hier raus.

frage: Sonderstatus?

antwort: Uff. Ja, momentan noch, aber das ändert sich bestimmt schnell. Die Action-Figuren laufen ja sowieso. Momentan kommen ja immer mehr raus. Der Markt ist noch lange nicht am Ende. Kommt auf die Spiele an!



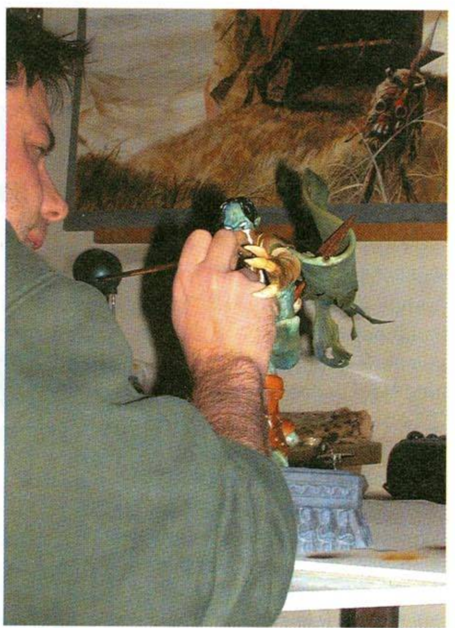


DRAHTGERIPPE UND SILIKONBRÜSTE

Wo unser Körper vom Knochengerüst getragen wird, brauchen auch Marcs Figuren eine Stütze: Ohne tragfähigen Unterbau sind die zunächst ungehärteten Plastiken genauso stabil wie ein Knetgummi-Männiken. Kein Wunder, daß ihr Schöpfer beizeiten jede Menge Techniken ausgetüftelt hat, um ein Zusammensacken der labilen Gesellen zu verhindern: Vor der Arbeit mit der Modellier-Masse steht also die Konstruktion des Skeletts. Das ist zwar nicht mit dem Original aus dem Biobuch vergleichbar, erfüllt für Marcs Silikon-Sprößlinge aber ungefähr den gleichen Zweck. Ein Drahtgerüst für die Rippen, zwei Holzstecken für die Beine - und ein Ball für den Kopf: Nur eines von vielen Beispielen für den Unterbau einer Plastik. Die Erfordernisse bestimmen die Regeln: Manche Figuren entwickelt Marc am Stück, andere werden Glied für Glied bearbeitet und erst als Abguß zusammengesetzt. Aber bevor es soweit ist, greift Meister Klinnert zur Modellier-Masse: „Super Sculpey" mußten die Klinnerts noch bis vor kurzem aus den USA importieren, mittlerweile ist das heiß begehrte Material auch bei uns zu haben. Der Preis für Marcs wöchentliche Material-Fuhren ist nach wie vor stattlich, aber mit dem deutschen Vertrieb immerhin die Verfügbarkeit gestiegen.

Wer von Euch Fimo kennt, kann sich die Arbeit mit „Super Sculpey" zumindest ungefähr vorstellen: Wie „Fimoik" kann auch die amerikanische Modellier-Masse per Hand in die gewünschte Form gebracht werden - und Ihr müßt Euch dabei nicht mal die Finger schmutzig machen. Das Material ist weder feucht, noch klebrig - und noch weicher als Fimo. Der Detailstufe kommt's zugute: Wer mit klassischen Materialien wie Ton arbeitet, der hat weniger mit dem Design an sich als mit der Beschaffenheit des glitschigen Rohstoffs zu kämpfen. Marcs Materialkosten sind dagegen dank „Super Sculpey" vergleichsweise hoch - aber dafür investiert er auch am richtigen Ende: Die Arbeit mit der Masse ist sorgenfrei, und Marc kann sich voll auf die Gestaltung konzentrieren.

Bei der wird das Gerüst Glied für Glied mit „Super Sculpey" überzogen und schon einmal grob in Form gebracht. Ist die Statur erkennbar, wird die Vorstufe zum fertigen Modell gebrannt, streßfrei und energiesparend im heimischen Backofen. Erst anschließend fügt Marc die Details hinzu - Sculpey-Schicht für Sculpey-Schicht und Brenn-Vorgang für Brenn-Vorgang. Allmählich wird die Plastik dem digitalen Vorbild immer ähnlicher. Zeit für Marc, zum Werkzeugkasten zu greifen: Mit Feile und Schnitzmessern werden Einzelheiten wie Falten in der Kleidung oder die Gesichtszüge des Charakters ausgearbeitet.

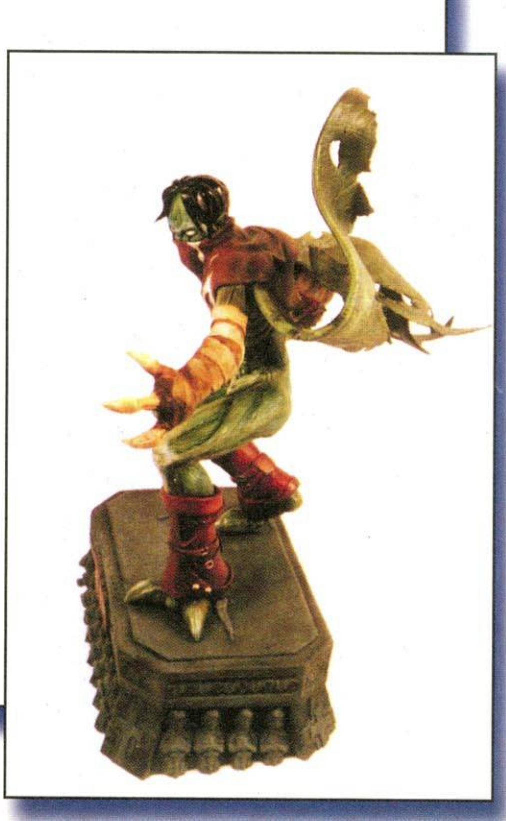


Was dann in der letzten Brennstufe aus dem Ofen kommt, ist die Vorstufe zum späteren Prototypen. Fertig ist die Figur allerdings noch lange nicht: Bevor Link mit Schwert und Schild gerüstet in den Fachhandel ausziehen kann, muß Nintendos Spitzohr noch eine letzte Prozedur über sich ergehen lassen. In einer Holz- oder Pappform bereitet Marc für Figuren wie den „Zelda"-Elfen ein Tonbad. Dann legt er die Plastik längs in den Rahmen - und versenkt sie ungefähr bis zur Hälfte in der feuchten Pampe. Nun wird die obere Partie der Form noch mit Silikon ausgegossen - und was Stunden später als labberiger Plastik-Klumpen aus der Form purzelt, ist das Negativ. Ich drehe einen Resin-Block um und entdecke darin den Abdruck von Links Gesicht.

Die beiden Hälften der Silikon-Form werden luftdicht verschraubt und mit Kunstharz ausgegossen, später pellt Marc dann den fertigen Abguß heraus. Jetzt ist Link bereit für den finalen Feinschliff: Zum letzten Mal wird die Feile gezückt, und zum letzten Mal wird die Figur bearbeitet. Damit kein falsches Bild ensteht: Die angeführten Arbeitsschritte hat mir Mark am Beispiel zahlreicher Modelle, Formen und Fotos erklärt. Wer dem Entstehungs-Prozess eines Oxmox-Modells beiwohnen will, der muß jede Menge Zeit mitbringen: Rund drei Monate dauert es, bis aus einem Klumpen „Super Sculpey" und Drahtgeflechten ein serienreifer Prototyp wird. Detailbewußtsein ist beim Modellieren oberstes Gebot, denn jeder Fehler geht mit - von der Form bis zum fertig verpackten Produkt.

Um Faux-Pas in Detailstufe und Authenzität zu vermeiden, hält Marc seine Auftraggeber ständig auf dem Laufenden: Mit der Digital-Kamera lichtet er seine Kunstwerke noch während der Produktion regelmäßig ab. Gaby verschickt die Shots via e-mail - und der Kunde gibt über Telefon oder Internet ***(oxmox@net-cologne.de)*** seinen Kommentar ab.

Ob sich der Streß am Ende eines Auftrags auszahlt, interessiert die Künstler erst an zweiter Stelle: Klar wollen die beiden noch höher hinaus - vielleicht sogar in die USA - aber an erster Stelle steht die Freude am Design. Für die Klinnerts sind die Figuren nicht mehr wegzudenken - und manchmal wird sogar ein Auftrag zugunsten der persönlichen Vorlieben abgelehnt: Marc bleibt den Monstren und Videospiel-Helden treu, Sportler-Statuetten und Mainstream-Kost stehen für ihn außer Diskussion. Und dabei kann es sich der Kölner leisten: Nach Figuren von Lara, Abe und Raziel sind die Klinnerts ein gefragtes Team. ■



MLC GmbH
Jahnstr. 59
47506 Neukirchen-Vluyn
02845 / 98330
Neuer Wall 2-4
47441 Moers(Zentrum)
02841 / 24949
Mo - Fr: 10.00 - 19.00 Uhr, Samstags: 10.00 - 14.00 Uhr
Internet: http://www.mlc-gmbh.de
02845-98330
FAX Bestellung: 02845- 983323 / 983315

Wir führen: > PSX > N64 > DVD > Dreamcast > PC-CDROM > Game Boy

GAME DES MONAT`S

SILENT HILL 89.95

Unbedingt Vorbestellen

Titel	Preis
Carmageddon	77.95
Civilization 2	89.95
Dark Messiah	87.95
Driver	**94.95**
F1 Racing	82.95
Gex 3: Deep C. Gecko	**86.95**
I. SuperStarSoccer 99	87.95
Kensei	94.95
Kunite: Fihgters Edge	99.95
L. of Kain: Soul Reaver	**97.95**
Puma Street Soccer	89.95
Racing Simulation 2	84.95
Rally Cross 2	86.95
Resident Evil 3	**99.95**
Ridge Racer Type 4	**87.95**
Silent Hill	89.95
Wing Over 2	87.95

SONY PLAYSTATION MIT MULTINORM** UMBAU

!! mit voller Garantie !! 299.95

12 x 25.- Finanzierung**

Standard mit 2 D.S. Pad`s	269.95
Multinorm mit 2 D.S. Pad`s	329.95
"" + RGB + 8Meg MemCard	349.95

DOUBLE SHOCK PAD

2 Motoren Technik
- In 5 versch. Farben
- Transparent Look
- Zielgenaue Steuerung
- Super Qualität
- zum absoluten Hammerpreis....

29.95

Org. Sony D.Shock.........39.95

PSX COLOR-GEHÄUSE

- In 5 versch. Farben
- Transparent Look
- Einfacher Umbau
- incl. Anleitung
- zum absoluten Hammerpreis....

!! Neuheit !! 49.95

1M MEMORY-CARD

15 Slot Playstation Memory Card
Erhältlich in verschiedenen Farben
9.95

8M MEMORY-CARD

120 Slot Playstation Memory Card
Erhältlich in verschiedenen Farben
24.95

AKTUELLE TOP-HITS

Titel	Preis
Asterix	**94.95**
Akuji the Heartless	95.95
Bust a Move 4	62.95
Castrol Honda S.Bike	**87.95**
Crash Bandicoot 3	84.95
Dreams	94,95
Glover	84.95
KKND Krossfire	**84.95**
Metal Gear Solid	94.95
Need for Speed 4	**89.95**
Parasite Eve US	119.95
Populous The Beginning	89.95
Roll Cage	95.95
Sports Car GT	89.95
Swing	**69.95**
Tiger Woods 99	97.95
UEFA Champ. L. 98/99	89.95
WCW vs. NWO Thunder	84.95

MLC die Umbauspezialisten...

Multinorm-Umbausatz
Multinorm** SMD-Chip + Scart/RGB-Audio Kabel + G-Con Adapter. 49.95

Multinorm SMD-Chip 39.95**

Multinorm/Cooler Umbau
SMD-Chip** + Aktivkühler Einbau durch unsere Techniker. 69.95

Multinorm-Umbauaktion
Multinorm SMD-Chip** Einbau durch unsere Techniker. 59.95

SCORPION

Special Weapon Light Gun
Die Scorpion Special Weapon-Light Gun liegt Super in der Hand, mit zuschaltbarem Rückschlag, natürlich Gcon kompatibel........
39.95

D.SHOCK-RACING WHEEL

99.95

GAME HUNTER

Der G. Hunter ermöglicht das Spielen von Importgames auf der deutschen Playstation. Desweiteren ist er ein vollwertiges Schummelmodul mit dem alle gängingen Codes funktionieren. incl. dt. Anleitung.
29.95

HF PAL/NTSC BOOSTER

Video Out – Stereo Out – Antenne Out – PSX IN
- NTSC/Pal Konverter (Video Chinch)
- HF Modulator (NTSC in Farbe)
- Stereo Output

49.95

Nintendo 64 --- Nintendo 64

GAME DES MONAT`S

Duke Nukem: Zero Hour
129.95

NINTENDO64 + MARIO64 +RGB + RUMBLE P. 279.95

N64 SPIELE-BOX

Transp. Hartbox
Klemmsystem für Modul und ausreichend Platz für Spieleanleitung.
2.95



PLAYSTATION TASCHE



29.95

PSX 4-FACH ADAPTER

Zum Anschluß von 4 Joystick`s an die Playstation Konsole.
44.95

POWER SHOCK PAD



Analoges N64 Joy-Pad mit Rumble-Funktion.



39.95

PSX CD-Hülle 1.95 (Platz für Anleitung ca. 7mm)
3x AV Adapter 19.95
PSX-CDBOX 49.95
PSX-MAUS 39.95

RGB-Audio/Gcon Kabel	9.95	PSX Classic Joypad	9.95
Link Kabel	6.95	Lenkrad V3 Racing Wheel	129.95
Pad Verlängerungskabel	6.95	72 Meg Memory Card	79.95
Antennen RF-Kabel	12.95	Tasche+Pad+Memory Card	69.95

Nintendo 64 --- Nintendo 64

Banjo & Kazooie S.Berater	24.95	Memory Card 1meg	29.95
Game Buster (Act. Replay)	99.95	Memory Expansion Pack	69.95
Infrarot Joypad	79.95	Memory Card 8meg	79.95
Joypad SV-303 Interact	39.95	Power Flash (N64/GB)	99.95
Joypad SV-362 3D Shark	59.95	Rumble Pak	24.95
Joypad SV-304 Plus	49.95	Super Mario S.Berater	24.95
Lenkrad LX4 mit Rumble F.	119.95	Ultraracer 64 SV-384	64.95
Lenkrad Thrustmaster F1	159.95	Universal Adapter	79.95
Lenkrad V3-Racing Wheel	124.95	Yoshi S.Berater	24.95
Lenkrad Vortex 64 SV-382	99.95	Zelda S.Berater	24.95

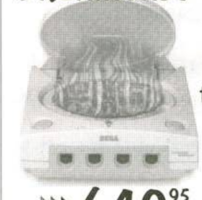
AKTUELLE TOP-HITS

Titel	Preis
Banjo & Kazooie	84.95
Gex64 Enter the Gecko	127.95
Mario Party	**84.95**
Micro Machines64 Turbo	145.95
Nuclear Strike	145.95
Penny Racers	145.95
Rat Attack	129.95
Road Rash	145.95
Rush2: Extr. Racing	**145.95**
Star Wars: Roque Sqadr.	106.95
Superman	145.95
Survivor Day One	145.95
Turok 2	84.95
Turok 2 (Uncut)	**94.95**
Virtual Pool	99.95
WCW vs NWO Revenge	126.95
Extreme G-II	98.95
Zelda 64	**99.95**

Unbedingt Vorbestellen

Titel	Preis
All Star Tennis 99	99.95
All Star Baseball 2000	109.95
Beetle Adv. Racing	104.95
Carmageddon	104.95
Castelvania 3D	**134.95**
Centipede	149.95
Charlie Blast`s Territory	84.95
F1 World Grand Prix 2	**89.95**
Fifa Soccer 99	**114.95**
Geomon 2	145.95
Jet Force Gemini	106.95
NBA Pro 99	145.95
NFL Blitz	111.95
NHL Pro 99	145.95
Racing Simulation 2	107.95
Snowboard Kids 2	84.95
South Park	**99.95**
Vigliante 8	124.95

DREAMCAST



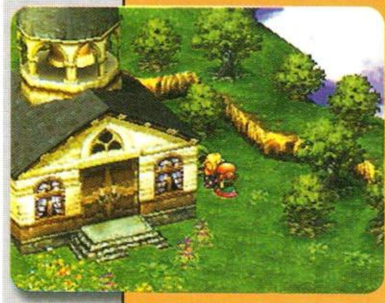
Alle Hard- sowie Softwareneuheiten für Sega Dreamcast zu Tagespreisen lieferbar.

649.95

incl. Lightgun....199,-

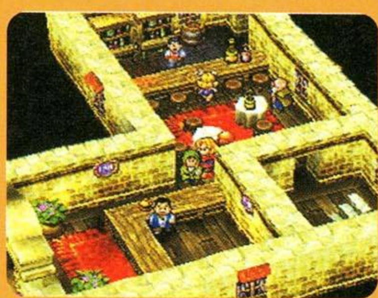
!!!! Händleranfragen erwünscht: Händlerfax: 02845/9833-23 oder 9833-15 !!!!

„Dragon Quest 7"





Auf die Frage nach der erfolgreichsten japanischen Rollenspiel-Serie antworten die meisten Gerne-Begeisterten mit „Final Fantasy". Klar - denn Squares Epos hat es auch in den Westen geschafft. In Heimatland Japan geblieben ist dagegen Enix' Konkurrenz-Serie „Dragon Quest" - und die hat Squares Titel zumindest in Fernost geschlagen. Zum Super-Nintendo-Release von „Dragon Quest VI" gab es in Tokyo sogar einen Tag schulfrei - denn die Lehrer wissen es besser: Die Schulbank gedrückt hätte ohnehin niemand - stattdessen haben viele Teenager bereits nachts vor den Läden kampiert. Schließlich wollte man noch ein Exemplar in die Finger bekommen... Was für den japanischen Otaku lebenswichtig ist, darüber schütteln die meisten Europäer nur den Kopf: Kleine Pummelfiguren, glubschäugige Monster - und weniger grafische Finessen als der jeweils aktuelle Square-Konkurrent. Trotzdem liegen die Gründe auf der Hand: „DragonQuest" besticht nicht nur durch Spiel-Design, sondern trifft vor allem voll den japanischen Nerv. Kein Wunder, daß man für das Charakter-Design den Comic-Künstler Akira Toriyama („Dragon Ball") verpflichtet hat - allein dessen Name ist schon ein Erfolgsgarant, mit dem selbst „Final Fantasy" nicht mithalten kann. Dennoch ist es in den vergangenen drei Jahren still geworden um Enix' Vorzeige-Serie - und was wir bislang vom PlayStation-Nachfolger gesehen haben, ist vielleicht sogar dem Japaner zu rückständig. „DragonQuest" ist seinem Stil treu geblieben: Hier ist nicht Technik, sondern Design Trumpf! Dreidimensionale Bauten und grob aufgelöste Kulleraugen-Sprites: Die Anmutung ist zwar traditionsreich, aber mittlerweile - zumindest im Westen - überholt. Der technische Trend ist an der japanophilen Klassiker-Gestaltung vorbeigezogen: Ob die Japaner ihrem Geschmack treu geblieben sind oder mittlerweile wie die westlichen Spieler lieber Render-Optiken haben wollen, erfahren wir im dritten Quartal - dann soll „Dragon Quest VII" in die Läden kommen und an den Kassen einmal mehr für Wirbel sorgen. Wir halten Euch auf dem Laufenden! ■







Dreamcast-Nachschub

Diesen Monat durften wir uns mit zwei Importen der besonderen Art auseinandersetzen:

White Illumination



Oh Mann! Daß Japaner einen anderen Geschmack besitzen, ist nun wirklich kein Geheimnis mehr. Mit „White Illumination" wird der Vogel jedoch mal wieder abgeschossen. Niedliche Schulmädchen räkeln sich auf Eurem Monitor - mal vor gezeichneter, mal vor real abgefilmter Kulisse. Aufgrund der Sprachbarriere bekommt Ihr aber leider gar nix mit. Ab und zu mal eine Antwort oder Frage selektieren, und sich dann überraschen lassen - Nippon-Gaming at its best! Zwischendurch können Eure Mädels mal kurz ins Handy sprechen oder den Spielstand speichern. Kritik an dem Produkt der Bomberman-Macher können wir dennoch nicht üben - vielleicht bietet Hudsons „White Illumination" ja eine packende Story. ■

pop'n music



Konami schlachtet den „Beatmania-Erfolg" gnadenlos aus! Mit „pop'n music" gibt's endlich eine groovige Variante für den Dreamcast. Wer richtig Spaß haben will, muß allerdings tief in die Tasche greifen und gleich noch den passenden Controller ordern. Ohne die bunte Kinder-Tastatur macht's nämlich keinen Spaß! Das Spielprinzip ist gewohnt simpel aber dennoch fesselnd: Drückt im richtigen Moment den richtigen Button und erfreut Euch an der korrekten Melodie. Anfänger üben im Trainings-Modus, Profis versuchen sich gegen schräge Comic-DJs. ***Beide Spiele bekommt ihr z. B.: bei Dynatex (Tel. 0231/ 557 5000)*** ■

Dreamcast in Japan eine Million Mal verkauft?

Der Präsident von Sega of Japan (SOJ) hat bekanntgegeben, daß in Japan die magische Millionengrenze erreicht ist. Auch wenn der Kommentar direkt von Iri-San stammt, wird diese Aussage derzeit stark angezweifelt. Die noch immer etwas dürftigen Spiele-Durchverkäufe (trotz „The House of the Dead 2"-Boost) sprechen derzeit ein anderes Bild. Auch wir können derzeit nur spekulieren - angesichts angekündigter Hochkaräter vom Schlage eines „Castlevania", „Soul Calibur" und „Code: Veronica" machen wir uns im Moment keine ernsthaften Sorgen um die Sega-Zukunft. Allerdings sollte Sega sich dennoch sputen: Steht die „PlayStation 2" erst einmal in den Läden, so zählt jedes bis dahin verkaufte Grundgerät. ■

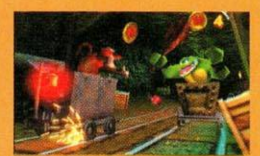
Text: Fabian Döhla

Letzte Offensive? E3-Lineup von Nintendo

Kurz vor der diesjährigen Electronic-Entertainment-Expo in LA gab Nintendo sein Software-Aufgebot bekannt. Unter anderem am Start:

Command & Conquer 3D
Der Westwood-Klassiker endlich auch für das N64 - entwickelt wird der Strategie-Knüller übrigens von „Looking Glass" („Ultima Underworld" und „System Shock" für EA's Sublabel Origin).

Donkey Kong 64 (Arbeitstitel)
Die Engländer reanimieren den Oldie-Affen! Ob's wirklich ein 512-MBit-Modul wird?



Eternal Darkness
Und wieder Nachschub aus der „Resident Evil"-Ecke. Die Silicon-Knights-Entwicklung bereitet Euch schlaflose Nächte.

F1-World Grand Prix 2
Für Europäer keine Überraschung: Schon in dieser **fun.generation** findet Ihr den Test des Formel 1-Hits.

Ken Griffey Jr.'s Slugfest
Lizenznehmer Angel Studios zeigt Hi-Res-Baseball. Ob's gegen „All-Star Baseball 2000" eine Chance hat?

Kobe Bryant's NBA Courtside 2
Die Fortsetzung des erfolgreichen Basketballspiels im runderneuerten Gewand. Entwickler ist erneut Left Field Productions.

Mario Golf
Die „Everybody's Golf"-Macher jagen Mario über den kurzgeschnittenen Rasen. Ob der Klempner gekonnt einlochen kann?

New Tetris
Der jüngste Ableger des russischen Geschicklichkeitstests. Ob der zwanzigste Aufguß mit spektakulären Innovationen aufwarten kann?

Ogre Battle 3
Strategie-Scharmützel auf dreidimensionaler Land-karte. Ritter Magnus rüstet sich für 64-Bit-Schlachten.

Pokemon Snap
USA-Premiere des Pokemon-Kults. Die Bilder-Safari soll N64-Besitzer mit dem Nippon-Hype vertraut machen.

Ridge Racer 64* (Arbeitstitel)
Jawoll! Die PS-Boliden gehen fremd - endlich könnt Ihr auch auf dem Nintendo 64 das Gaspedal durchtreten.

Riqa
Bisher haben's nur wenige gesehen - die schätzen es aber als ernsthafte Konkurrenz für „Perfect Dark" ein.

Star Wars: Episode One Racer
Eine Vorschau gibt's in dieser **fun.generation** - den Test liefern wir Euch mit der nächsten Ausgabe.

Jet Force Gemini
Knuffige Helden und großkalibrige Waffen - Junos und Velas' Abenteuer sind in Los Angeles hoffentlich endlich spielbar.

StarCraft
Science-Fiction-Fans frohlocken! Mass Media ermöglicht Euch Echtzeit-Strategie auf dem N64. Und wo bleibt die Nintendo-Mouse?

*Kein Scherz! Nach jahrelangen Spekulationen wird die erfolgreiche PlayStation-Rennserie für das Nintendo 64 umgesetzt. Wahrscheinlich erscheint das Spiel sogar direkt über Nintendo (vergleichbar mit „Star Wars: Rogue Squadron") - am Namco-Stand wird deshalb nichts zu sehen sein. Wir sind gespannt - Screenshots können wir Euch hoffentlich schon nächsten Monat präsentieren.

Kommende Dreamcast-Spiele gesichtet





Aus Japan erreichten uns erste Screenshots von zwei Dreamcast-Neuheiten, die sich Ihrer Fertigstellung nähern. Ein neuer „Gundam"-Teil (Bild links) verspricht ausgedehnte Mech-Kämpfe in der dritten Dimension, bei „Frame Grid" (Bild rechts) prügeln sich ebenfalls Roboter-ähnliche Wesen durch liebevoll ausgearbeitete Arenen. Sobald wir etwas Spielbares in die Hände bekommen, versorgen wir Euch mit einem Update. ■

fun.generation meint: Wir freuen uns auf noch detailierteres Zombie-Meucheln. Hoffentlich zeigt der Publisher Mut und läßt die Untoten auch in Deutschland marschieren!

Biohazard - Code: Veronica

Die Dreamcast-Zombies machen mobil! Nachdem es bisher lediglich einige verwaschene Screenshots zu sehen gab, sickerten inzwischen interessante Details zur Story durch. Drei Monate nach dem zweiten Teil begebt Ihr Euch in der Rolle von Claire Redfield nach Europa, um dort nach Eurem verschollenen Bruder Chris Ausschau zu halten. Leider verlaufen Ihre Nachforschungen alles andere als erfolgreich. Claire wird kurzerhand gekidnappt und findet sich auf einer tropischen Insel wieder - natürlich nicht alleine! Aus jedem Winkel des ehemaligen Paradieses kriechen faulige Untote. Wohl dem, der über eine handliche Schrotflinte verfügt.

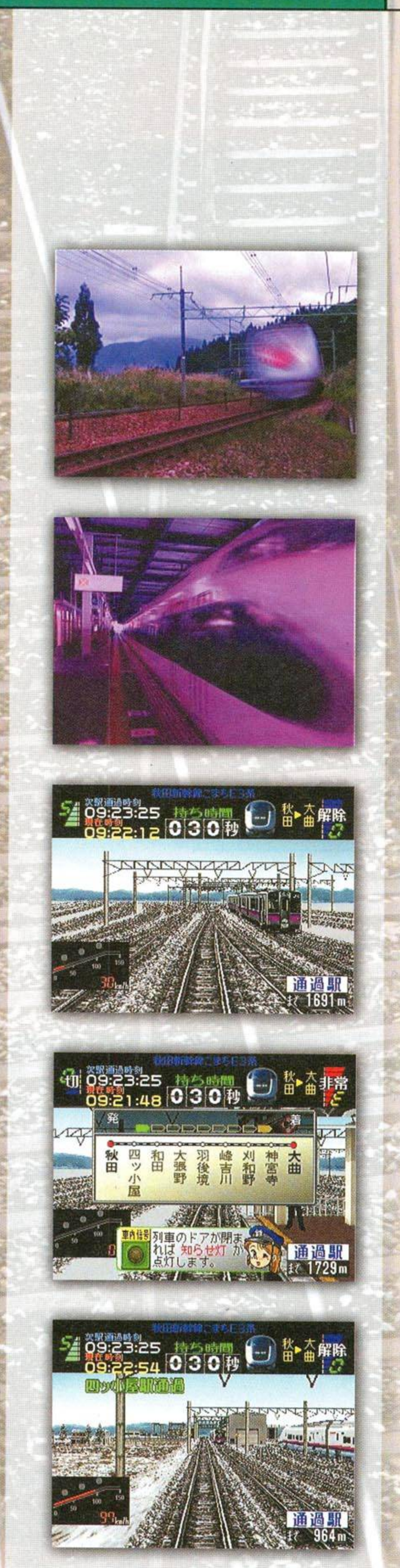
Capcom nutzt beim 128-Bit-Ausflug der Körperfresser die Hardwarevorzüge konsequent aus. Von vorberechneter Grafik hat man sich erstmals verabschiedet - zukünftig wird auch die Umgebung komplett in Echtzeit berechnet. Dies ermöglicht zum einen eine wesentlich dynamischere Kameraführung (in etwa vergleichbar mit „Silent Hill") und zudem First-Person-Spielereien. Außerdem neu: Die Zombiejäger haben brav ihre Morgengymnastik verübt und erklimmen jetzt auch Wände und Säulen. Erscheinen soll „Code: Veronica" auf jeden Fall noch dieses Jahr. ■

Letzte_Meldungen:

+++ ASCII und Shangri-La arbeiten an einer Panzer-Simulation für die PlayStation. Im zweiten Weltkrieg klettert Ihr in zwölf verschiedene Modelle und macht die Schlachtfelder unsicher +++ Hudson arbeitet an einem weiteren Musik-Titel. In „Planet_Dob" werden Adventure- mit Musikelementen vermischt. Als Release ist der Juni anvisiert +++ Skurriles, und kein Ende: Panther Software programmiert gerade eine weitere „Beziehungs-Simulation" für den Dreamcast +++ Im September veröffentlicht NEC den Spionage-Thriller „Espion_Agents" für den Dreamcast. Ihr schlüpft in die Rolle eines von vier Agenten und erledigt spannende Echtzeit-Aufträge +++ Der PSX-Emulator „Bleem" (für PC) ist in den USA im Handel +++ Der Dino-Schocker „Dino_Crisis" von Capcom soll in Japan angeblich mit einer Demo vom „Resident Evil: Nemesis" ausgeliefert werden +++



Der Eisenbahn-Kult in Japan - und seine Folgen





Die Japaner sind schon ein lustiges Völkchen: Während in unseren Gefilden die Konsolen-Fans am liebsten Rennspiele, Beat'em-Ups oder anderweitig Abenteuerkost über die Flimmerkiste laufen lassen, sieht's da im Heimatland der Videospiele schon ganz anders aus. Die Japaner sind verrückt nach Eisenbahnen und nach allem, was sich mit der Thematik "moderner Massentransport" befaßt. Kein Wunder also, daß neben skurrilen Angel-Simulationen (siehe "Get Bass"-Vorschau in dieser Ausgabe) auch eine beliebte Eisenbahn-Serie existiert. Die Rede ist von Taito´s "Densha de Go!"-Reihe, die seit 1997 in japanischen Spielhallen und Wohnzimmern die digitalen Gleise zum Glühen bringt. Für den Europäer unverständlich, geht im Land des Lächelns ein wahrer Kult um: Es gibt für Japaner nichts schöneres, als in Eisenbahn oder U-Bahn durch die Landschaft zu tuckern. Warum? Bekanntlich ist die Nippon-Nation sehr fleißig und diszipliniert – was gibt´s da entspannenderes als die Zugfahrt nach Hause. Hier tauscht man mit dem Nachbarn den neusten Klatsch aus, schmökert in Manga-Heften oder holt versäumten Schlaf nach. Der Beruf des Zugführers ist demnach schon fast ein Traum-Job - was liegt also näher, als dem Videospiel-Volk eine stilechte Straßen- und Eisenbahnsimulation samt passender Peripherie zu spendieren? Es gibt drei "Densha de Go!"-Steuerpulte: Die Ur-Version (siehe Bild), bestehend aus Brems- und Gasregler samt Cola-Dosenhalter, kommt dem klassischen Lokführer-Arbeitsplatz am nächsten. Seit kurzem ist auch eine Schnellzug-Variante erhältlich, bei der Tempo und Bremswirkung lediglich über einen Hebel dosiert werden. Der dritte Controller im Bunde ist das "Mamecom": die Miniatur-Ausgabe des Original-Pults hat die gleichen Funktionen implementiert – und ist wie geschaffen für kleine (also vornehmlich japanische) Hände.

"Densha de Go!" erschien zuerst in der Spielhalle und wurde kurz darauf auf die PlayStation portiert. Das Bahn-Spektakel bot dem Möchtergern-Lokführer lediglich vier Eisenbahnen und Linien, verkaufte sich aber trotzdem wie die Bahn-Card. Seit Mitte 1998 steht der Nachfolge-Automat in den japanischen Spielhallen – die Heimadaption ließ erwartungsgemäß nicht lange auf sich warten.

Am 18. März veröffentlichte Taito "Densha de Go! 2" und das mit Erfolg: Die "abgefahrene" Simulation hat sich im oberen Chart-Drittel angesiedelt und macht bisher keinerlei Anstalten, wieder von dort zu verschwinden. Als pflichtbewußter Zugführer übernehmt Ihr die Kontrolle über zwölf japanische Eisenbahn-Modelle. Die steuert Ihr aus der authentischen Ego-Ansicht. Aber aufgepaßt: Mit Gas geben und Kaffeetrinken allein ist's nicht getan. Der eifrige Bahnfahrer hat mehr zu tun, als sich der Fahrgast vorstellen kann: Da wollen Signale beachtet und Geschwindigkeitsbegrenzungen eingehalten werden, auch die Fahrplan-Übersicht will gelernt sein. Seht Ihr ein grünes Signal, heißt´s "Volldampf voraus" – und Ihr brettert mit bis zu 190 km/h über die heißen Gleise. Bei gelbem Lichtzeichen müßt Ihr die Geschwindigkeit drosseln, sonst beschweren sich die Fahrgäste – und Ihr werdet mit deftigem Punktabzug bestraft.

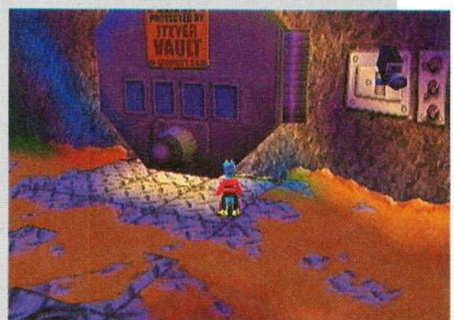
Grafisch wird "Densha de Go! 2" eher schlicht präsentiert – die Landschaft ist zwar abwechslungsreich, aber in gleichem Maße grob aufgelöst. Doch darauf kommt es bei dem Titel nicht an: Das Gefühl, selbst hinter dem Steuerpult zu sitzen, macht den Reiz des Produkts aus. Richtiges Eisenbahner-Feeling kommt allerdings nur mit dem Taito-Controller auf, mit einem herkömmlichem Pad steuert´s sich zwar genauso präzise, dafür fehlt der Charme des PlayStation-Pults. Die Strecken aus "Densha de Go! 2" sind übrigens allesamt originale Nippon-Linien – Ihr fahrt sogar durch Tokyo´s Konsum-Viertel Akihabara.

Für europäische Auto-Fans ist der Eisenbahn-Kult ein leeres Blatt – doch wer offen für die etwas andere Art von Videospielen ist, sollte den heimischen Import-Händler aufsuchen und sich ein "Densha de Go! 2 "-Exemplar samt Steuerpult besorgen – selten hat Zugfahren soviel Spaß gemacht! Nintendo-User werden nicht vergessen: In Kürze erscheint eine Umsetzung der populären Thematik für Ihre Konsole.■



aus.getrixt!
Tips & Tricks zu aktuellen Spielen!





Gex 3: Deep Cover Gecko
PSX

Debug-Modus
Wenn Ihr bei „Gex 3" in den Pausenmodus geht, die Taste R2 gedrückt haltet und die Tastenfolge ↑, ●, →, ↑, ←, →, ↓ eingebt, schaltet Ihr ein Debug-Menü frei, in dem Euch unter anderem eine Levelauswahl zur Verfügung steht. Wenn Ihr den Code richtig eingebt, hört Ihr ein Geräusch. In das Menü gelangt Ihr, wenn Ihr das Spiel fortsetzt, und dann die Select-Taste drückt.

Unverwundbarkeit
Um Euch unbeschadet durch die einzelnen Spielabschnitte bewegen zu können, müßt Ihr das Spiel entweder besonders gut beherrschen, oder Ihr geht in den Pausenmodus, haltet die Taste L2 gedrückt und gebt die Tastenfolge ↓, ↑, ←, ←, ▲, →, ↓ ein. Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, hört Ihr ein Geräusch, und seid von nun an unverwundbar.

Gex-Ventil-Codes
Damit Ihr die folgenden Codes verwenden, und die entsprechenden Cheats aktivieren könnt, müßt Ihr zunächst die vier Ventile in den geheimen Spielabschnitten einsammeln. Mit diesen öffnet Ihr das Ventil in der Gex-Höhle.

Alfred spielen:	■, ✖, ▲, ■, Stern, Stern
Cuz spielen:	■, Raute, ■, ■, ▲, Raute
Rex spielen:	■, Stern, Stern, ■, ▲, ▲
Unverwundbarkeit:	■, Stern, ▲, ■, ▲, Raute
Extra-Leben:	▲, ●, Stern, ■, ■, ✖
Zehn Leben:	■, ✖, ●, ●, ▲, ■
Eight Hit Paws:	■, Raute, ▲, ▲, Stern, Raute
1. FMV-Sequenz:	●, ▲, ■, Stern, Raute, Stern
2. FMV-Sequenz:	Raute, Stern, ■, ✖, ▲, ●
3. FMV-Sequenz:	✖, Raute, Stern, ▲, ▲, ●
Alle FMV-Sequenzen:	Stern, ✖, ✖, ●, ■, ▲

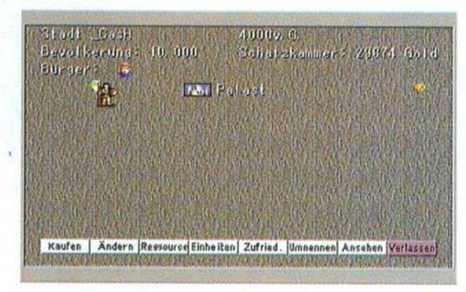
All Star-Baseball 2000
N64

Eidechsen-Mannschaft
Wenn Ihr bei „All-Star Baseball 2000" ein Freundschaftsspiel (Exhibition-Mode) im Kaufman-Stadion spielt, und eines der Schilder mit der Aufschrift „Win a lizard" trefft, verwandeln sich alle Eure Spieler in Eidechsen.

Unschlagbarer Wurf
Einen Wurf, mit dem Ihr jeden Schlagmann in die Knie zwingt, könnt Ihr ausführen, wenn Ihr im Arcade-Modus die Tasten uC + A gleichzeitig drückt, bis der Ball das Schlagmal erreicht.

Civilization 2
PSX





Extra-Geld
Eure Zivilisation steht kurz vor dem Untergang und dabei fehlt Euch nur ein klein wenig Kohle, um alles wieder gerade zu rücken? Wenn Ihr eine neue Stadt gründet, ihr den Namen „_CasH" gebt, und beim Eingeben des „H" die Taste R1 gedrückt haltet, erhaltet Ihr Extra-Geld, mit dem Ihr Euer Reich etwas weiter in die Nähe des ersten Raketenstarts rücken könnt.

Tip
Um Euch bei "Civilization 2" gegenüber Euren Gegnern einen kleinen Vorteil zu verschaffen, müßt Ihr die ersten sein, die die hängenden Gärten erfinden (bzw. entdecken). Dadurch bekommt Ihr in jeder Eurer Städte einen glücklichen Untertanen mehr und Eure Untertanen spendieren Euch drei Verbesserungen an Eurem Palast.

Need For Speed: Brennender Asphalt
PSX

Helikopter
Begebt Euch zunächst in das Optionsmenü. Dort ändert Ihr den Spielernamen und ersetzt ihn durch das Wort „Whirly". Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, erscheint auf dem Bildschirm die Aufschrift „Cheat Activated", und Ihr könnt in einer Testfahrt (Test Drive) einen Probeflug mit dem Helikopter wagen. Das einzige Problem bei diesem Cheat ist, daß Ihr nicht mehr speichern könnt, sobald der Cheat aktiviert wird.

Phantom-Fahrzeug
Diesen Code müßt Ihr wieder im Optionsmenü eingeben. Ändert den Spieler-Namen in „Flash", um das Phantom-Auto freizuschalten. Bei einer korrekten Eingabe des Codes erscheint wieder die Aufschrift „Cheat Activated" auf dem Bildschirm. Wie auch schon beim vorherigen Cheat, könnt Ihr das laufende Spiel nicht mehr speichern, sobald der Cheat aktiviert ist.

Titan-Fahrzeug
Um das Titan-Auto frei zu schalten, begebt Ihr Euch wieder in das Optionsmenü, und ändert dort den Spieler-Namen in „Hotrod". Zur Bestätigung des Codes erscheint wieder die Aufschrift „Cheat Activated" auf dem Bildschirm. Auch bei diesem Cheat könnt Ihr das Spiel nicht mehr speichern, wenn der Cheat aktiv ist.

Schweres Auto
Bei diesem und den zwei folgenden Cheats kommt es auf das richtige Timing an. Startet zunächst ein Rennen, und wählt Euer Fahrzeug aus. Wenn Ihr soweit seid, drückt Ihr die Start-Taste, um das Rennen zu laden. Noch bevor der Ladebildschirm des Spiels erscheint, drückt Ihr die Tasten ← + ■ + ● und haltet sie gedrückt. Wenn der Ladebildschirm wieder verschwindet, laßt Ihr die Tasten wieder los.

Betrunken fahren
„Need For Speed" hält einen Modus bereit, in dem Euch optisch die Auswirkungen von Alkohol auf Eure Fahrtüchtigkeit demonstriert wird. Um diesen Modus zu aktivieren startet Ihr wieder ein Rennen, wählt Euer Fahrzeug, und startet den Ladevorgang. Noch bevor der Ladebildschirm erscheint, drückt Ihr die Tasten ↑ + L2 + R1 und haltet sie gedrückt, bis der Ladebildschirm wieder verschwindet. Wenn alles geklappt hat, seht Ihr jetzt alles verschwommen und die gegnerischen Autos erscheinen in zehnfacher Ausgabe.

Armaturen-Ansicht
Scheinbar ist den Entwicklern von „The Need For Speed" am Ende die Zeit wohl etwas knapp geworden, sonst hätten sie die relativ pixelige Armaturen-Ansicht wahrscheinlich noch fertigstellen und fest in das Spiel integrieren können. Damit Ihr dennoch das zweifelhafte Vergnügen habt, Euch anzuschauen, wie weit man mit den Armaturen gekommen ist, müßt Ihr wieder ein Rennen starten, Euer Fahrzeug auswählen, und noch bevor der Ladebildschirm erscheint, die Tasten ↑ + △ + ✕ drücken und gedrückt halten, bis der Bildschirm wieder verschwindet.

Turbo
Wenn Ihr den Cheat für die Armaturen-Ansicht bereits aktiviert habt, könnt Ihr Eurem Fahrzeug während des Rennens mit der Taste ↑ einen kleinen Extra-Schub geben.

Leichtere Verhaftungen
Ein Trick, mit dem Ihr die Jungs mit den heißen Schlitten leichter verhaften könnt, wenn Ihr mit dem Polizeiauto unterwegs seid, ist, einfach die Sirenen während der Verfolgung abzustellen (L1 + ↑). Daraufhin wird das Fahrzeug, das Ihr verfolgt, langsamer. Wenn Ihr nahe genug seid, um eine Verhaftung durchzuführen, stellt Ihr die Sirene wieder an (L1 + ↑).

Mehr Zeit im Hot Pursuit
Um Euch im Hot-Pursuit-Modus etwas mehr Zeit zu erschummeln, gebt Ihr schlicht und einfach keinen Namen ein.

Beetle Adventure Racing
N64



Cheat-Option
Fangt ein neues Ein-Spieler-Spiel im Meisterschafts-Modus auf der Strecke in Coventry an. Dort findet Ihr eine Scheune, in deren Nähe sich zwei Heuhaufen befinden. Fahrt durch den Heuhaufen, der näher an der Strecke ist, um die Kiste, die in ihm verborgen ist, zu treffen. Wenn Ihr das geschafft habt, erscheint die Aufschrift „Groovy" auf dem Bildschirm. Danach fahrt Ihr das Rennen zu Ende. Im Optionsmenü findet Ihr nun einen Menüpunkt „Cheats".

T'ai Fu: Die Rache des Tigers
PSX

Debug-Modus
Fangt ein Spiel an und spielt den ersten Level durch. Wenn Ihr Euch danach in dem Bildschirm mit der Karte befindet, drückt Ihr die Tasten L1 + L2 + R1 + R2 + Select gleichzeitig.

Karten-Cheat-Modus
Die im folgenden angegebenen Cheats könnt Ihr nur aktivieren, wenn Ihr den Karten-Cheat-Modus aktiviert habt. Ihr müßt dazu in dem Bildschirm mit der Karte die Tastenfolge R2, △, R2, △, ◯, ↓, □ eingeben. Die Codes müßt Ihr dann ebenfalls in diesem Bildschirm eingeben.

Level-/Endgegner-Auswahl:
R2, △, R2 △, ◯, □, ↓, △, ↑, →, ←, ↓, ↑, L1

Story-/Stil-Auswahl:
R2, △, R2, △, □, ◯, ↓, △, ↑, ←, →, ↓, ↑, L2

Credits:
R2, △, R2, △, ↓, □, ◯, △, ↑ ↓, ←, →, ↑, R1

Spiel-Cheat-Modus
Um die Cheats, die Ihr in diesem Abschnitt findet, aktivieren zu können, braucht Ihr einen weiteren Cheat-Modus. Um Ihn zu aktivieren, gebt Ihr während des Spiels die Tastenfolge R2, △, R2, △, ◯, ✕, □ ein. Die Codes könnt Ihr dann ebenfalls während des Spiels eingeben.

Unverwundbarkeit: R2, △, R2, ←, →, R1
Unendlich Leben: R2, △, R2, ←, →, ✕
Volle Lebensenergie: R2, △, R2, ←, →, ◯
Volles Chi: R2, △, R2, ←, →, □
Alle Kung Fu Stile: R2, △, R2, ←, →, △
Unsichtbarkeit: R2, △, R2, ←, →, R2
Größere Gegner: R2, △, R2, ←, →, ↑
Kleinere Gegner: R2, △, R2, ←, →, ↓
Gegner bluten stark: R2, △, R2, ←, →, →

Syphon Filter
PSX

Missions-Auswahl
Um in den Genuß der Missionsauswahl zu gelangen, müßt Ihr zunächst den Pausenmodus aktivieren und dort in das Optionsmenü gehen. Im Optionsmenü wählt Ihr die Missionsauswahl (Select Mission) an und drückt die Tasten ← + R1 + L1 + Select + □ + ✕ gleichzeitig.

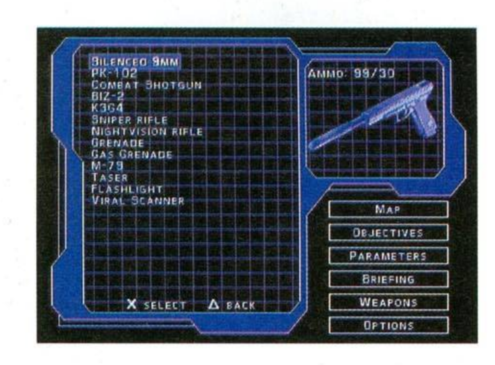
Alle Waffen und unendlich Munition
Um Euer Waffenarsenal zu vervollständigen, müßt Ihr Euch in den Pausenmodus begeben. Dort wählt Ihr dann den Menüpunkt „Waffen" an und drückt die Tasten → + L2 + R2 + ◯ + □ + ✕ gleichzeitig. Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, stehen Euch jetzt alle Waffen, die Ihr in dem aktuellen Level finden könnt, zur Verfügung.

Supermunition
Damit Gabe seine geheimen Munitionsreserven angreift, und die schallgedämpfte 9mm Knarre (silenced 9mm) mit seiner Spezialmunition füttert, müßt Ihr zunächst wieder in das Pausenmenü. Von dort aus begebt Ihr Euch in das Waffen-Menü, wählt die schallgedämpfte 9mm Pistole an und drückt die Tasten ← + L1 + R2 + Select + □ + ✕ gleichzeitig. Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, bestätigt Euch Gabe dies.

Extra Schwierigkeitsgrad
Ihr seid so gut, daß Euch selbst bei der höchsten Schwierigkeitsstufe die Augen vor Langeweile zufallen? Dann solltet Ihr im Titelbildschirm mal die Tasten ← + L1 + R2 + Select + □ + ◯ + ✕ gleichzeitig drücken. Zur Bestätigung der Eingabe sagt eine Stimme „Damn it".

Schwache Gegner
Der vorherige Cheat bringt Euch überhaupt nichts, weil Ihr schon auf der leichtesten Spielstufe irgendwie kein Land gewinnt? Damit Ihr es etwas leichter habt, solltet Ihr Euch in das Pausenmenü begeben, den Menüpunkt für die Karte anwählen und die Tasten → + L2 + R1 + ✕ gleichzeitig drücken.

FMV-Sequenzen
Damit Ihr Euch in aller Ruhe die FMV-Sequenzen ansehen könnt, müßt Ihr zunächst den ersten Spielabschnitt (Level) spielen. Dort findet Ihr einen Aufzug, in den Ihr nur durch ein Fenster gelangt. Von dort aus müßt Ihr geradeaus weiter gehen, und über die Kisten springen, die sich dort befinden. An einer Wand findet Ihr Bilder, hinter denen sich Türen verbergen. Geht zu dem Bild in der Mitte, wo sich die schußsichere Weste befindet. Danach aktiviert Ihr das Pausenmenü, und gebt den vorherigen Cheat (schwache Gegner) ein. Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, wird das Spiel vor einem Kino fortgesetzt. Um die FMV-Sequenzen anschauen zu können, müßt Ihr nur noch durch den Vorhang des Kinos gehen. Mit der Taste ✕ gelangt Ihr zur nächsten Sequenz, und mit der Start-Taste beendet Ihr die Vorführung wieder.



ausgetrixt castlevania spiele.berater

Achtung! Wer sich für den leichtesten Schwierigkeitsgrad entscheidet, wird sich spätestens ab Level 5 gewaltig ärgern: Habt Ihr den nämlich hinter Euch gebracht, endet das Spiel. Nur wer unter „Normal" spielt, bekommt alle Schloßflügel zu sehen. Als Entschädigung habt Ihr in „Easy" unendlich Gold zur Verfügung - Ihr könnt also nach Belieben einkaufen.

Der Wald

Lauft zu Beginn den Weg entlang und zerschlagt unterwegs alle Fackeln, um Juwelen und Peitschen-Upgrades zu erhalten. Nähert Ihr Euch dem ersten Skelett, erhebt sich dieses vom staubigen Boden und greift Euch an. Laßt die klapprigen Angreifer einfach Eure Peitsche spüren oder metzelt sie mit dem Dolch nieder. Um das große Tor zu öffnen, müßt Ihr das Metallsiegel zerschlagen. Habt Ihr die Blockade zerstört, bringt Euch in Sicherheit - nach wenigen Sekunden wird ein riesiges Skelett auf Euch zustürmen. Das Ungetüm versucht, Euch mit einem gigantischen Knochen zu erschlagen. Mit jedem Schlag auf den Boden wühlen sich weitere (kleine) Skelette aus der Erde. Weicht den modrigen Gesellen aus, zerschlagt sie gegebenenfalls, aber konzentriert Euch auf das große Knochengerüst. Nach einigen Treffern zieht es sich schließlich zurück - lauft dem Ausreißer hinterher und bearbeitet Ihn weiter mit Euren Waffen. Habt Ihr ihn anständig vermöbelt, stürzt sich der untote Riese schließlich depressiv in die Tiefe. Springt über die steinernen Plattformen, um die Schlucht zu überqueren. Nehmt nun die linke Abzweigung, und Ihr gelangt zu einem weiteren Tor. An dem weißen Kristall könnt Ihr Euren Spielstand speichern. Geht jetzt nach rechts zu den Ruinen. Zerschlagt auch hier die Fackeln, um eine Sonnen- und eine Mondkarte zu erhalten. Links von den Ruinen befindet sich eine kleine Plattform, über die Ihr auf die Dächer der Steinbauten gelangt. Hier findet Ihr eine rotes Juwel und ein Brathähnchen. Geht anschließend weiter zur nächsten beschädigten Brücke, und bewältigt auch dieses Hindernis mit ein paar gut plazierten Sprüngen. Auf der anderen Seite angelangt, tötet Ihr die Fledermäuse mit Eurem Dolch. Betätigt dann den Schalter (Aktionsknopf), um das Tor in der Nähe des Speicherpunktes zu öffnen. Bevor Ihr die Schlucht aber wieder überqueren könnt, müßt Ihr einen Zwischengegner besiegen: Weicht ihm aus, so gut es geht, und attackiert ihn auf Distanz. Nach einigen Peitschenschlägen streckt er alle Viere von sich. Lauft dann also zurück (paßt auf die explodierenden Skelette auf) und geht durch das Tor - untersucht Ihr die Steinsäule, findet Ihr eine weitere Keule. Im Hintergrund erkennt Ihr schon die nächste Schlucht - allerdings könnt Ihr sie noch nicht überqueren. Geht zunächst in die andere Richtung und speichert ab. Haltet Euch nun rechts und lauft weiter, bis Ihr zu einer zerstörten Brücke kommt. Überquert auch diese und betätigt den Schalter, um ein weiteres Tor zu öffnen. Habt Ihr den Hebel umgelegt, beginnt die Brücke, sich abzusenken - Ihr müßt Euch also einen anderen Weg suchen. Begebt Euch langsam über die Plattformen nach unten und springt auf das im Wasser liegende Brückenstück. Von hier aus müßt Ihr einen extrem weiten Sprung zur gegenüberliegenden Wand vollführen, und Euch am Vorsprung der nächsten Plattform festhalten **(Bild 1)**. Zieht Euch nach oben und klettert vorsichtig ganz hoch. Geht durch das Tor, das Ihr eben geöffnet habt und durchsucht die drei Gruften nach Energiespendern (Hähnchen, etc.). Lauft Ihr weiter, trefft Ihr auf ein Skelett, das mitten auf einer der schwebenden Plattformen steht und Euch am Passieren hindert. Erledigt es mit einer Distanzwaffe (z.B. Kreuz) und springt über den Abgrund. Dreht Ihr Euch nun nach links, erkennt Ihr eine in der Luft hängende Ebene mit einer Fackel darauf. Lauft einfach geradewegs über den unsichtbaren Steg **(Bild 2)**, zerschlagt die Fackel und hebt das grüne Juwel auf. Dieses benötigt Ihr, um nach dem Durchspielen erneut im „Hard"-Modus beginnen zu können. Lauft wieder zurück und geht weiter. An der Statue findet Ihr wieder ein Hähnchen - nach einigen Metern stoßt Ihr auf einen Speicherkristall und einen erbosten Werwolf. Sichert Euer Spiel und verweist den pelzigen Heuler in seine Schranken. Geht dann nach links weiter, bis Ihr einige aufgespießte Leichen vorfindet. Stellt

grund.legende tips:

- Zerschlagt stets alle Fackeln oder Kerzenhalter, die Ihr seht, um keine wichtigen Gegenstände zu verpassen.
- Speichert bei jeder Gelegenheit an dem weißen Kristall ab.
- Untersucht herumstehendes Mobiliar immer nach Gegenständen- oftmals finden sich hier hilfreiche Goodies.
- Kommt Ihr aus einem Raum nicht mehr heraus, weil sich die Tür nicht öffnen läßt, vernichtet alle Gegner - das sollte helfen...



Bild 1



Bild 2



Bild 3

Euch an die Klippe und springt vorsichtig nach unten, um dort einen Hebel umzulegen. Nun öffnet sich das Tor bei den drei Gruften - jedoch solltet Ihr auf dem Rückweg aufpassen, daß Ihr nicht abstürzt. Bei dem Tor angelangt, findet Ihr wenige Schritte entfernt abermals einen Schalter - dieser öffnet das letzte Tor in der Nähe des Werwolfs und der Statue (Ihr erinnert Euch?). Kaum habt Ihr den Durchgang passiert, gibt's ein Wiedersehen mit einem alten Bekannten: Das Riesenskelett hat Verstärkung gerufen und wartet nun auf eine erneute Abreibung. Seine Biker-Kollegen kreisen mit Ihren Motorrädern um Euch herum und schlagen mit ihren Knochen auf Euch ein. Weicht den Schwarzfahrern aus und attackiert den knochigen Hünen ohne Unterlaß. Peitscht ständig auf das Monster ein, vergeßt aber dabei nicht die herumlaufenden Skelette - Spezialwaffen bringen hier leider wenig. Denkt auch daran, rechtzeitig Eure Energie aufzufrischen, um nicht überraschend ins Gras zu beißen.

Die Schloßmauer

Habt Ihr das Riesenskelett besiegt, gelangt Ihr über die Zugbrücke zur Schloßmauer. Speichert hier ab und geht durch die rechte Tür. Nun müßt Ihr eine lange Wendeltreppe erklimmen -paßt hier vor allem auf die Guillotinen und die feuerspuckenden Drachenskelette auf. Oben angelangt erwarten Euch schon zwei weiße Drachen: Versichert Euch, daß Ihr für den Notfall noch ein paar Hähnchen im Gepäck habt. Bleibt immer in Bewegung und laßt Euch nicht von den blauen Feuerkugeln treffen **(Bild 3)**. Paßt einen guten Moment ab und schleudert den knochigen Gesellen eine Phiole Weihwasser auf die modrige Rübe (zur Not tut's auch eine andere Spezialwaffe). Sind die Gebrüder irgendwann verkokelt, greifen sie mit einem noch effektiveren Feuerschwall an. Hier heißt es wieder: Ausweichen und im geeigneten Moment zuschlagen. Habt Ihr den Höllenwesen sämtliche Knochen gebrochen, klettert zu der Fackel nach oben und holt Euch das Hähnchen - anschließend aktiviert Ihr den Schalter. Laßt Euch dann auf die tieferliegende Ebene fallen und arbeitet Euch bis ganz nach unten vor, bis Ihr wieder in der Eingangshalle steht. Zerschlagt jetzt die Säule in der Mitte des Raumes, und Ihr erhaltet den Schlüssel für den linken Turm. Auf dem Weg nach oben müßt Ihr vor allem auf poröse Treppenabschnitte Acht geben. Berührt Ihr die rotierenden Stachelplattformen, kann das bei zu wenig Lebensenergie zum Tod führen. Auch ein Sturz in die Tiefe wird mit dem Abzug eines Lebens bestraft - paßt also auf! Ganz oben stoßt Ihr schließlich auf eine Tür mit einer Einkerbung - falls sie sich nicht öffnen läßt, benutzt eine Mondkarte. Geht nach der stimmungsvollen Zwischensequenz durch das Loch in der Wand und kämpft Euch wieder bis nach durch. Betretet dort das Tor, das sich geöffnet hat.



Bild 4

Die Villa

Es bleibt kaum Zeit, um Euch im Vorgarten umzusehen, da greifen auch schon mordlüsterne Bluthunde an: Besonders effektiv ist hier das Kreuz oder Weihwasser. Habt Ihr die brutalen Bestien zerstückelt, öffnet sich das erste Tor und es kommen zwei weitere Hunde auf Euch zugelaufen. Wurden auch die zweiten Angreifer gezähmt, will noch der finale Flohteppich besänftigt werden - bearbeitet auch ihn mit Peitsche und Spezialwaffe. Über dem Brunnen seht Ihr ein paar Gegenstände, an die Ihr auf den ersten Blick nicht herankommt: Wartet Ihr jedoch bis Mitternacht, wird sich die Steinplatte im Wasser nach oben bewegen - ein idealer Fahrstuhl für Euch **(Bild 4)**. Zerschlagt auch die Kreuze bei den Gräbern, um weitere Goodies zu erhalten , untersucht die Grabsteine und betretet dann das Haus. In der Eingangshalle begegnet Ihr einem blutrünstigen Vampir: Stellt Euch am besten auf die Treppe und peitscht von dort auf den Blutsauger ein. Hat er es geschafft, Euch zu beißen, wird ein Heilmittel erscheinen - damit macht Ihr die „Vampirisierung" rückgängig. Geht dann die Treppe nach oben und untersucht das Sofa auf der rechten Seite - auch hier findet Ihr ein Heilmittel. Öffnet dann die Tür im 1. Stock und lauft weiter bis zum Rosengarten. An dieser Stelle solltet Ihr einen genaueren Blick auf Eure Uhr werfen: Wenn es kurz vor 3.00 Uhr ist, bleibt in dem Raum und wartet auf Rosa, das Blumenmädchen. Ansonsten geht weiter und kommt später hierher zurück. Geht also durch die nächste Tür, die Treppe nach oben und betretet den ersten Raum zu Eurer Linken. Untersucht den Raum und öffnet anschließend die nächste Tür. Hier trefft Ihr auf Vincent, einen Vampirjäger, der es selbst mit Graf Dracula aufnehmen möchte. Sprecht Ihr ihn nach dem ersten Dialog nochmals an, überläßt er Euch den Schlüssel für das Archiv - allerdings nur, wenn Ihr zuvor Rosa getroffen habt. Ist Euch das Mädchen noch nicht begegnet, untersucht noch kurz das Nebenzimmer, geht zurück zum Rosengarten und wartet dort auf sie (sie taucht zwischen 3.00 und 3.15 Uhr auf). Habt Ihr mit ihr gesprochen, stattet Vincent wieder einen Besuch ab - er wird Euch nun den Schlüssel überlassen. Falls er gerade schläft, wartet einfach eine Weile. Öffnet anschließend die 3. Tür auf dem Gang und Ihr gelangt in



Bild 5

einen äußerst langen Raum. Springt auf den Kamin und untersucht den Löwenkopf - hier wartet wieder ein Hähnchen auf einen ehrlichen Finder. Vergeßt auf keinen Fall, die Vasen zu zerdeppern - Eure Zerstörungswut wird mit dem Schlüssel für den Lagerraum belohnt. Im Gemälde über dem Kamin ist außerdem noch ein Heilmittel versteckt. Verlaßt das Zimmer dann durch die große Tür und geht die Treppe nach unten. Hier begegnet Ihr zum ersten Mal Renon, dem freundlichen Dämon **(Bild 5)**. Wann immer Ihr die Schriftrolle aufhebt, eilt der dämonische Händler aus dem Jenseits daher und bietet hilfreiche Items zum Verkauf feil. Kauft nach Belieben ein und untersucht die



Bild 6

goldene Ritterstatue. Tippelt dann die Stufen wieder nach oben und öffnet draußen auf dem Gang den Lagerraum. Schließlich geht Ihr durch die letzte Tür am Ende der Halle, wo Ihr einen Vampir bekämpfen dürft. Geht dann weiter und ihr gelangt zum Archiv. In der hintersten Ecke des Zimmers liegt der Gartenschlüssel. Kehrt zu dem Raum zurück, in dem Ihr Renon getroffen habt, geht nach draußen und schließt das Eisentor auf.

Das Heckenlabyrinth

In dem Labyrinth könnt Ihr schnell die Orientierung verlieren, haltet Euch also an die folgende Wegbeschreibung: Biegt bei der ersten Abzweigung links ab und lauft über die Brücke. Hier trefft Ihr auf den kleinen Malus, der seine Eltern verloren hat. Plötzlich springt wieder ein Rudel Bluthunde aus dem Gebüsch. Malus ergreift die Flucht - und Ihr solltet hinterher laufen. Rennt über die Brücke zurück und biegt gleich links ein - öffnet dort die Tür. Um die bissigen Hunde abzuschütteln, schlagt während des Laufens mit dem Schwert zu - dem geisteskranken Gärtner mit der Kettensäge solltet Ihr aus dem Weg gehen, da Ihr Euch bei Berührung mit dem Holzfällerwerkzeug schwere Verletzungen zufügt. Da Malus recht schnell läuft, verliert Ihr ihn schnell aus den Augen. Auf dem weiteren Weg (nach der 1. Tür) solltet Ihr folgende Richtungen einschlagen: links, rechts, rechts, links, links, rechts, rechts, links, links, rechts, dann geradeaus um die durchsichtigen Hecken herum und bei der ersten Gelegenheit wieder links. Dann biegt Ihr rechts ab - Ihr gelangt zu einem kleinen Aussichtsturm. Hier lauft Ihr nach links, dann wieder links und die nächste rechts. Nach einem kurzen Gespräch mit Malus lauft Ihr den langen Weg bis ganz nach hinten. In einer Einmündung findet Ihr unterwegs den Schlüssel für den Schuppen. Öffnet das Tor am Ende und betretet die Tür. Öffnet auch die nächste Tür, um wieder in die Eingangshalle der Villa zu gelangen. Lauft jetzt durch das ganze Anwesen hindurch, bis zu dem Raum, in dem Ihr Renon getroffen habt und geht wieder in den Garten. Lauft geradewegs zu dem Aussichtsturm, biegt rechts ab und öffnet die Tür mit dem Schlüssel. Folgt dem kleinen Bach, springt auf die Brücke und geht nach links (auf der anderen Seite der Brücke findet Ihr noch ein Hähnchen). Geht durch die Tür bei dem Speicherkristall, lauft die Treppe nach unten und geht zu dem Sarg. Zwar ist der Sarg leer, doch fällt plötzlich eine Leiche von der Decke. Anschließend werdet Ihr von einem durstigen Blutsauger angegriffen - und der kann diesmal wesentlich mehr einstecken. Weicht auf jeden Fall ständig seinen Angriffen aus und attackiert ihn mit Eurer Spezialwaffe. Habt Ihr das Biest erledigt, erwacht die tote Frau zu neuem Leben. Bleibt möglichst immer in Bewegung und springt viel, um nicht von ihr gebissen zu werden **(Bild 6)**. Beginnt die junge Dame nämlich zu saugen, regeneriert sich ihr Energiekonto. Untersucht nach dem Kampf den Sarg und springt hinein.

Die Höhlen

Achtet zu Beginn auf die Guillotinen-artigen Felszertrümmerer, die von der Decke krachen. Springt einfach im richtigen Moment darüber hinweg und fahrt am Ende des Ganges mit dem Aufzug nach unten. Am Fluß angekommen, seht Ihr eine kleine Zwischensequenz - anschließend greifen Euch zwei riesige Spinnenfrauen an. Haltet Euch auf jeden Fall von den Biestern fern, um nicht vergiftet zu werden und peitscht Ihnen den fetten Leib zu Brei. Springt dann über die Felsen nach links, um zur nächsten Höhle zu gelangen. Geht dann weiter bis zur ersten Weggabelung und biegt nach rechts ab. Springt über die Steine und Ihr gelangt zu Weihwasser und Geflügelration. Lauft nun zurück und schlagt bei der Feuerstelle die rechte Route ein. Bei dem Wegweiser geht Ihr wieder nach rechts und Ihr gelangt zu einem einsamen Stein am Flußufer. Schlagt mit dem Schwert auf den Brocken ein, um ein paar Goodies zu erhalten. Geht dann zurück und nehmt die linke Abzweigung - mit dem Aufzug fahrt Ihr nach oben. Haltet Ihr Euch nun ganz links, stoßt Ihr auf eine Tür mit einem Mondsymbol - dahinter liegt die Schriftrolle; es darf wieder eingekauft werden. Lauft dann zurück und biegt bei der zweiten Gelegenheit nach links ab - vor Euch seht Ihr zwei Feuerstellen. Geht zuerst nach links, laßt Euch nach unten fallen und zerschlagt auch hier den Felsbrocken. Wieder oben dirigiert Ihr Reinhardt zu der Klippe hinter den Lagerfeuern. Wagt nun den Abstieg, überquert den schmalen Steg und klettert auf der anderen Seite wieder hoch. Ihr gelangt nun zu einer weiteren Kreuzung. Rechts: Eine Tür mit einem Sonnensymbol - dahinter findet Ihr zwei Hähnchen und das Kreuz. Links: Nehmt Euch in acht vor den Felszertrümmerern. Habt Ihr die Gefahrenzone durchquert, stoßt Ihr auf eine rote Gondel.



Bild 7

Steigt auf das alte Gefährt und laßt Euch zur nächsten Plattform kutschieren - unterwegs solltet Ihr auf feuerspuckende Drachenschädel achten . Weicht den Feuerkugeln aus und zerschlagt die Knochen-Köpfe **(Bild 7)**. Steht Ihr dann auf der Plattform, wartet auf die blaue Gondel und steigt in diese um - paßt beim Warten auf, daß Euch die Geister oder die vorbeisausenden Stahlträger nicht nach unten schubsen. Bei der Endstation angelangt, überquert Ihr die Schlucht und erledigt auf der anderen Seite die Spinnenfrauen. Geht Ihr an der folgenden Abzweigung nach links, findet Ihr einen Raum mit hilfreichen Gegenständen - zum Levelausgang gelangt Ihr, wenn Ihr nach rechts lauft und Euch dann links haltet. Im folgenden Raum (Tür ist mit Sonnensymbol gekennzeichnet) erwartet Euch wieder eine kleine Zwischensequenz.

Das Schloßzentrum

Lauft zu Beginn nach vorne und biegt rechts ab (paßt auf die Motorrad-fahrenden Skelette auf!). Anschließend nehmt Ihr die erste Tür auf der rechten Seite - Ihr gelangt in einen großen Raum, in dem Euch ein paar Vampire angreifen. Verlaßt Euch hier ganz auf Eure Peitsche und weicht den Blutsaugern aus. Geht dann die Treppe nach oben, durch die Gittertür und weiter hoch. Nachdem Ihr die Statue untersucht und Euch die Zwischensequenz angesehen habt, tötet das Monster und erklimmt auch die nächsten Stufen. In der Halle angekom-



Bild 8

men, untersucht Ihr den Ritter und betretet die obere Tür. Untersucht auch hier die Ritterstatue und tötet die Eidechsenmänner - andernfalls könnt Ihr den Raum nicht verlassen. Im nächsten Zimmer seht Ihr Euch wieder den Ritter etwas genauer an und springt dann zu dem Speicherkristall hoch. Geht weiter in den nächsten Raum mit den gläsernen Rittern. Tötet im nächsten Zimmer wieder alles und jeden, um weitergehen zu können. Im folgenden Gang versperren Euch mehrere Feuerbarrieren den Weg - achtet einfach genau auf die Intervalle, in denen sie zünden, um heil durchzukommen. Im nächsten Raum trefft Ihr auf einen freundlichen Eidechsenmann - von ihm erhaltet Ihr den Schlüssel zur Folterkammer. Öffnet dann die linke Tür - Euch erwartet eine neue Zwischensequenz. Nehmt dann das Nitro aus dem Regal, und verlaßt den Raum wieder. Springt auf keinen Fall hoch oder laßt Euch irgendwo herunterfallen, solange Ihr den Sprengstoff mit Euch herumtragt - Ihr fliegt sonst sofort in die Luft. Geht zurück zu der Halle mit den Feuerspuckern und sucht nach einer porösen Wand. Legt hier das Nitro ab und geht nun zurück bis zum Levelanfang. Betretet die Folterkammer, vernichtet die Vampire und nehmt den Krug Mandragora aus dem Regal. Lauft wieder zu dem Abschnitt, in dem das Skelett mit dem Motorrad seine Runden dreht, geht den Gang ganz nach hinten und öffnet die große Tür. Ihr gelangt in eine große Arena - ein riesiger Stier macht hier gerade ein Nickerchen. Keine Angst, das Tier bemerkt Euch nicht! Geht zu der rissigen Wand am anderen Ende und legt das Mandragora ab. Jetzt geht es wieder zurück in die Folterkammer - Ihr braucht nämlich noch mehr von dem mysteriösen Stoff. Lauft nun zurück zu der porösen Wand in der Nähe des freundlichen Echsenmannes und legt das Mandragora vor den Riß. Geht durch den freigesprengten Eingang und öffnet die rechte Tür. Lauft weiter bis zur Bibliothek, klettert dort auf das hintere Regal, springt auf die höher gelegene Plattform und steigt durch das Loch in der Decke. Im nächsten Stockwerk betätigt Ihr den Schalter, um bis ganz nach oben vordringen zu können. Geht zu der Maschine in der Mitte des Raumes und gebt den Zahlencode 2, 4, 8 ein. Das Siegel der instabilen Wand in der Arena ist nun gebrochen - Ihr könnt das Mauerwerk jetzt sprengen. Lauft wieder zurück bis zu der Halle mit dem roten Teppich und dem goldenen Ritter und betretet die seitliche Tür. Passiert die schmalen Brücken, um zur nächsten Treppe zu gelangen. Geht nach oben, erledigt den Ritter und öffnet die nächste Tür. Zerschlagt die Kerzenständer auf den Tischen und lauft weiter ins nächste Zimmer. Hier findet Ihr in der rechten oberen Ecke den Vertrag - Shopping leichtgemacht! Der nächste Raum ist nicht ganz ungefährlich: Wartet, bis die Stacheln nach oben fahren und lauft schnell unten durch - hier muß das Timing stimmen. Anschließend gelangt Ihr wieder in eine Halle mit Feuerbarrieren - im letzten Raum findet Ihr schließlich das benötigte Nitro. Der Rückweg wird ziemlich schwierig: Ihr dürft weder springen, noch getroffen werden. Passiert also wieder vorsichtig den Raum mit den Spikes **(Bild 8)** und umgeht die Gegner unterwegs weiträumig. Paßt bei den schmalen Brücken auf, daß Ihr nicht nach unten fallt - die Steinplatten an den Ecken stürzen nämlich nach kurzer Zeit in die Tiefe. Außerdem müßt Ihr mit den Zahnrädern im Kreis laufen, um zur Tür zu gelangen - laßt Euch dabei nicht einquetschen. Habt Ihr schließlich den ganzen Weg bis zur Arena heil überstanden (Vorsicht vor dem Motorrad-Skelett!), legt Ihr das Nitro vor den Riß und jagt die Mauer in die Luft. Geht in den geöffneten Raum und aktiviert den grünen Kristall. Von dem Explosionslärm ist der Bulle wach geworden: Wie ein wilder Stier greift Euch das Ungetüm nun an. Stellt sich das Tier auf seine Hinterläufe, wird er anschließend einen vernichtenden Magiestrahl ausspucken - bleibt also auf Distanz und weicht rechtzeitig aus. Versucht die gehörnte Kuh, Euch über den Haufen zu trampeln, springt schnell zur Seite. Da es schwierig ist, an den Bullen heranzukommen, sind Spezialwaffen wie Axt oder Kreuz hier besonders wirkungsvoll. Konzentriert Euch auf jeden Fall auf den Kopf des Stiers - das Monstrum zerfällt dann nach und nach in seine Einzelteile. Begebt Euch nach dem Kampf zurück in den Raum mit der blutenden Statue. Auf dem Weg dorthin begegnet Ihr zum ersten Mal Gevatter Tod - der alte Geselle konnte Rosa überzeugen, gegen Euch zu kämpfen: Springt gleich zu Beginn des Kampfes zurück, um der Schockwelle auszuweichen. Hastet nach links oder rechts, um den Feuerpfeilen zu entgehen - und versucht, Rosa immer wieder zu attackieren. Wichtig ist, daß Ihr ständig in Bewegung bleibt - nach ein paar saftigen Treffern gibt die attraktive Vampir-Dame den Geist auf. Seid Ihr dann in dem Raum mit der Statue angekommen, betätigt dort den Schalter, um den Aufzug zu aktivieren. Nachdem Ihr nach oben gefahren seid, geht über die Brücke, um zum nächsten Abschnitt zu gelangen. Paßt dabei auf die Medusa-Köpfe auf...



Bild 9

Die Duell-Türme

Sobald Ihr die Mitte der Plattform betretet, knallen schwere Gitterverschläge herunter und Ihr werdet von einem aggressiven Geparden angegriffen. Da sich die Decke langsam senkt, ist Eile geboten: Verfolgt das Raubtier und drescht ohne Unterlaß auf die Kreatur ein - montiert sich der Gepard zum Konter, weicht schnell zur Seite aus. Habt Ihr die gefleckte Kreatur vermöbelt, klettert über die seitlichen Plattformen auf das Dach. Um den rotierenden Sägeblättern auszuweichen, müßt Ihr springen oder Euch ducken. Im zweiten Ring begegnet Ihr einem Werwolf - bewerft das mondsüchtige Wesen am besten ständig mit Eurer Spezialwaffe (vornehmlich Kreuz oder Axt) und weicht seinen Fußfegern aus. Hat der Wolfsmensch seinen letzten Heuler getan, geht nach links und springt auf die neu entstandenen Plattformen. Auf dem obersten Sims angekommen (höher als das große Plateau), könnt Ihr in der Ferne zwei Fackeln an der Wand erkennen. Springt genau in die Richtung ins Leere! Doch keine Angst: Ihr landet auf einem unsichtbaren Steg, der Euch direkt zu den begehrten Funzeln führt **(Bild 9)**. Springt von dort auf das rechte Plateau und laßt Euch über die kleinen Plattformen in der Mitte bis ganz nach unten



Bild 10



Bild 11

fallen **(Bild 10)**. Um auf die andere Seite des giftigen Flusses zu gelangen, springt Ihr über die kleinen Inseln. Aber Vorsicht: Bleibt Ihr zu lange auf den Steinbrocken stehen, versinken die im Wasser. Drüben angekommen, klettert Ihr wieder an dem Turm nach oben. Springt vom obersten Sims auf das gegenüberliegende Plateau und geht weiter bis zum nächsten Ring. Hier wartet schon ein Wer-Tiger darauf, Prankenhiebe auszuteilen. Um die Bestie zu bändigen, solltet Ihr das Raubtier aus sicherer Distanz anständig verprügeln. Kommt Ihr ihm zu nahe, hebt er Euch hoch und schmeißt Euch durch den Ring. Hat der Tiger die Krallen gestreckt, geht's wieder auf die Plattformen und anschließend aufs Dach. Paßt hier wieder auf die Sägen auf. Ist auch dieses Hindernis überwunden, gelangt Ihr endlich zum Ausgang.

Der Exekutionsturm

Wartet den richtigen Zeitpunkt ab, um unbeschadet an den hin- und herschwingenden Beilen vorbeizukommen. Achtet auch auf die herabfallenden Klingen - halbierter Kopf spielt nicht gern! Biegt bei der ersten Gelegenheit rechts ab und springt über die Plattformen. Tötet die Drachenköpfe und macht Euch auf hohe Geschicklichkeitsanforderungen gefaßt: Beim Timing-Test und Bizeps-Building auf beweglichen Plattformen (teilweise müßt Ihr Euch erst hochziehen) wollen nebenbei noch fliegende Angreifer abserviert werden. Zerschlagt also immer erst alle Medusa-Köpfe, ehe Ihr weiter springt. Steigt am Ende auf die kleine Lift-Plattform und springt zur nächsthöheren Ebene. Lauft weiter, und metzelt Fledermäuse und Drachenköpfe nieder, bis Ihr Euch wieder im Zentrum des Levels befindet. Biegt hier rechts ab: Es folgt wieder eine kleine Hops-Einlage und ein Speicherkristall. Hinter dem Speicherpunkt entdeckt Ihr eine weitere kleine Plattform, über die Ihr wieder ein Stockwerk höher kommt. Bevor Ihr aber hoch geht, lauft Ihr nach links und holt Euch hinter den Spikes ein paar Goodies. Zwei Stockwerke höher stoßt Ihr dann auf ein verschlossenes Tor - da Ihr noch keinen Schlüssel besitzt, geht Ihr nach rechts weiter, erledigt das Blutskelett und biegt wieder rechts ab.

Macht Euch auf eine echte Herausforderung gefaßt: Die beweglichen Plattformen, die Ihr nun überwinden müßt, bewegen sich wesentlich schneller - noch dazu schwirren Medusa-Fratzen durch die Luft und schwingt ein Beil durch Euer Sichtfeld. Den Drachenkopf erledigt Ihr am besten mit der Axt oder dem Kreuz. Lauft an dem zweiten Blutskelett vorbei und Ihr findet eine Eiserne Jungfrau - untersucht Ihr das Foltergerät, wandert der Exekutionsschlüssel in Euer Inventar. Jetzt heißt es wieder: Zurück zum Tor. Springt gleich links herunter, um ein wenig abzukürzen. Hinter dem vormals verschlossenen Gitter warten zwei weitere Eisen-Statuetten darauf, aufgebrochen zu werden - Kreuz und Hähnchen sind die Belohnung für den Panzerknacker. Seht Ihr genau hin, könnt Ihr auf der rechten Seite (auf einem tiefer gelegenen Sims) noch eine Eiserne Jungfrau erkennen **(Bild 11)**. Ein kurzer Satz - und der zweite Spezial-Kristall gehört Euch. Geht dann einfach nach rechts über den unsichtbaren Steg, wieder ganz nach oben und die Treppen hoch.

Das Uhrenzimmer

Hebt im ersten Raum den Vertrag auf, um bei Renon einzukaufen. Geht dann durch die Halle und steigt auf den Aufzug. Nach einer dramatischen Zwischensequenz folgt ein spannender Kampf:

Endlich dürft Ihr es mit Gevatter Tod aufnehmen - das wirkungsvollste Mittel gegen Draculas Skat-Partner ist die Peitsche. Mit dem Leder trefft Ihr sowohl die fiese Visage des Alten als auch die Sicheln, mit denen er Euch bewirft. Wenn Ihr ständig in Bewegung bleibt und die Sensen immer zurück schlagt, werdet Ihr so gut wie gar nicht getroffen. Um den Gevatter zu treffen, müßt Ihr hochspringen und peitschen. Nach einer Weile zieht er sich ans andere Ende des Turms zurück, um anschließend eine besonders starke Attacke zu starten. Entweder benutzt er seine Sense als Bumerang oder er läßt einen waschechten Beschwörungszauber vom Stapel: ein riesiger Fisch wird sich dann auf Euch stürzen **(Bild 12)**. Ihr solltet auf jeden Fall immer herumlaufen und gegebenenfalls wegspringen.



Bild 12

Sobald der Grim Reaper seine Kräfte sammelt, schleudert Ihr ihm eine Spezialwaffe an den knochigen Kopf. Ist der Herr der Toten schließlich wieder in sein Reich verbannt, kehrt Ihr zu dem Aufzug zurück und fahrt nach unten. Ihr verlaßt den Level durch das neue Tor.

Der Uhrturm

Springt als erstes an einen der heraussstehenden Stahlträger und zieht Euch hinauf. Springt auf die Zahnräder und lauft über die rotierende Stange hinüber auf die andere Seite. Den Medusa-Köpfen verpaßt Ihr unterwegs ein paar Striemen im Gesicht. Drüben angekommen, springt Ihr über die Zahnräder auf die Liftplattform und schließlich auf den sicheren Sims. Es geht weiter nach links, wo Ihr die Fackel zerschlagt und den Uhrturmschlüssel 1 aufsammelt. Arbeitet Euch weiter nach oben vor und benutzt den Schlüssel an der grünen Tür. In der nächsten Halle warten schon nervige Drachenköpfe auf ein paar kräftige Schläge in die Visage. In der kleinen Nische in der Wand (rechts von der nächsten Tür) findet Ihr den Uhrturmschlüssel 2. Springt von der Einbuchtung aus direkt auf die Plattform vor der Tür - haltet Euch notfalls an der Kante fest. Im nächsten Turm schlagt Ihr gleich am Anfang die Metallsäule kaputt (bringt 1000 Goldmünzen) und springt dann auf die rechten Zahnräder. Laßt Euch nach unten fallen - springt aber nicht von zu weit oben ab, sonst verletzt Ihr Euch. Schlagt unten die Drachenköpfe kaputt, springt auf die vertikal rotierenden Räder auf der rechten Seite und anschließend weiter zu der rotierenden Stange mit den Spikes. Von dort aus

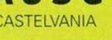



Bild 13

arbeitet Ihr Euch über die linken Zahnräder zu der Plattform mit der Fackel vor - darin findet Ihr nämlich den dritten und letzten Schlüssel. Kehrt nach erfolgreicher Sammelaktion zu den rotierenden Plattformen zurück und klettert vorsichtig nach oben. Von der obersten Scheibe aus erkennt Ihr hinten im Eck den Vertrag. Zwar ist die Schriftrolle schwierig zu erreichen **(Bild 13)**, doch lohnt sich ein Einkauf an dieser Stelle sehr wohl. Neben dem Kontrakt steht eine weitere Metallsäule - das unscheinbare Objekt bringt bei Zerstörung 3000 Goldmünzen. Meistert dann den Weg in entgegengesetzter Richtung und verlaßt das (leider etwas zu kurze) Level durch die Tür.

Das Herz des Schlosses

Geht die lange Treppe nach oben und betretet die letzte Station auf Eurer Reise - Graf Dracula ist nahe. Lauft weiter bis zur nächsten Tür - hier trefft Ihr auf Renon, den „dämonischen" Händler. Wie sich herausstellt, wurdet Ihr bei dem Vertragsschluß gelinkt - Eure Seele soll an den hinterlistigen Helfer übergehen. Allerdings werdet Ihr nur in diese mißliche Lage kommen, wenn Ihr mindestens 30.000 Goldmünzen bei Renon ausgegeben habt. Wart Ihr beim Aufstocken des Inventars bescheiden und ist Euer Portemonnaie noch immer prall gefüllt, kommt Ihr mit einem blauen Auge davon - der teuflische Kaufmann verabschiedet sich freundlich und läßt Euch bereitwillig weiterziehen. Kommt es aber zum Zweikampf, ist Vorsicht geboten: Renon verwandelt sich kurzerhand in ein gehörntes Flugschwein - und will Euch mit seiner spitzen Gabel den Garaus machen. Die flinke Kreatur ist zwar nicht einfach zu treffen, verwendet aber dennoch alles, was Ihr habt: Ob Peitschenhieb oder Migräne durch Spezialwaffen - am Ende zieht der Verräter den Kürzeren. Wenn er sich in ein Replika von Gevatter Tod verwandelt, schlagt auf ihn ein, während er den roten Fisch herbeizurufen versucht. Nach dem Sieg geht es weiter durch die nächste Tür, die Treppen hoch und wieder durch Türen. Nun zeigt sich, ob Ihr des Grafen Domizil schnell genug durchforstet oder im „Castlevania"-Terrain herumgetrödelt habt. War Vincent (der Vampirjäger aus der alten Villa) schneller als Ihr,



Bild 14



Bild 15

fordert er Euch zum Kampf heraus - und Ihr bekommt den schlechten Abspann zu Gesicht. Angenommen, Ihr wart zu langsam: Vincent wurde gebissen - Ihr müßt ihn erlösen. Ohne dabei aber von ihm vergiftet zu werden - haltet Euch also auf Distanz. Da der frisch gebackene Blutsauger ziemlich lahm unterwegs ist, könnt Ihr ihn in aller Seelenruhe von hinten bearbeiten. Geht nach dem Kampf weiter die Treppen hoch, bis Ihr zu befremdlich aussehenden Türen kommt. Springt über die rechte Flamme, hängt Euch an die Wand und geht zu der Rückseite der Türen. Lauft anschließend über eine unsichtbare Brücke, um das Power Up aus der Fackel zu holen. Geht wieder zurück und macht Euch auf den finalen Endkampf gefaßt! Betretet den nächsten Gang, speichert zum letzten Mal ab und marschiert in Draculas Gemach hinein. Der Höllenfürst erscheint zuerst als Nebelstreif - nach kurzer Zeit zeigt er sich jedoch in seiner wahren Form. Am meisten werdet Ihr mit den Feuerbällen zu kämpfen haben, die der Graf aus seinem Umhang schüttelt: Weicht den Dingern so gut es geht aus oder zerschlagt sie. Konzentration ist ohnehin angesagt: Der Obervampir kann wieder mal nur am Kopf verletzt werden. Springt also in die Luft und schlagt ihm mit der Peitsche ins Gesicht - das sollte dem bleichen Blutsauger ein wenig Farbe geben. Paßt vor allem auf, daß er Euch nicht in seine Fittiche bekommt: Mittels Hydro-Saugung versucht Dracula, Euch an sich heranzuziehen, um Euch anschließend das Blut aus den Adern zu saugen - während er dabei neue Kräfte tankt **(Bild 14)**. Wenn er das probiert, springt in die entgegengesetzte Richtung. Mit etwas Geduld und den entsprechenden Energiereserven (hoffentlich habt Ihr Euch ein paar Hähnchenschenkel aufgehoben) ist der Graf nach einiger Weile dennoch zu besiegen. Ist Euch das gelungen, seht Ihr entweder das schlechte Ende (wenn Ihr zu langsam wart), oder Ihr dürft noch ein Stückchen weiterlaufen. Das Schloß ist im Begriff, einzustürzen: Begebt Euch zum Level-Eingang, springt auf den linken Fahrstuhl und fahrt zum Turmdach hoch. Es folgt ein zweiter Kampf mit dem Fürsten der Finsternis: Wenn Ihr Euch auf die Geschosse konzentriert, ist er diesmal sogar leichter zu besiegen. Er teleportiert sich ziellos in der Gegend herum - bleibt also nah an ihm dran, um ihm im richtigen Moment ordentlich den Schädel zu deformieren. Die Flammen könnt Ihr kaputtschlagen - dann steht Dracula wesentlich nackter da. Kämpft Ihr übrigens bei Tag, sind die Kämpfe ein wenig leichter - werft also einen Blick auf Eure Uhr. Habt Ihr auch den zweiten Versuch des Grafen, das Steuer nochmal umzureißen, vereitelt... startet der nimmermüde Tunichtgut kurzerhand einen dritten Versuch - und verwandelt sich dazu in seine wahre Erscheinungsform **(Bild 15)**. Haltet Euch nun wirklich auf Distanz, denn Meister Ketchup hat alles zu bieten: ob kleine Wasserstoffbomben oder gefräßige Würmer, die sich durch die Erde bohren und Euch durch die Arena schleudern - Eure Energieleiste solltet Ihr stets im Auge behalten. Habt Ihr es doch geschafft, ihm ein paar Kraftreserven abzuzwacken, hetzt der wütende Vampir zwei Drachen ins Gefecht - und schickt Euch damit für mehrere Sekunden auf die digitale Matte. Das einzige, was Ihr tun könnt: Rennt im Kreis herum und springt willkürlich in alle Himmelsrichtungen, um den massiven Attacken zu entgehen. Bei all dem Streß dürft Ihr aber auch nicht vergessen, den ein oder anderen Treffer zu erzielen. Ist Graf Dracula schließlich doch erledigt, lehnt Euch zurück und genießt den Abspann von „Castlevania". Vergeßt nicht, nach den Credits erneut abzuspeichern, um in den Genuß der Secrets (z.B. das alternative Outfit) zu kommen.

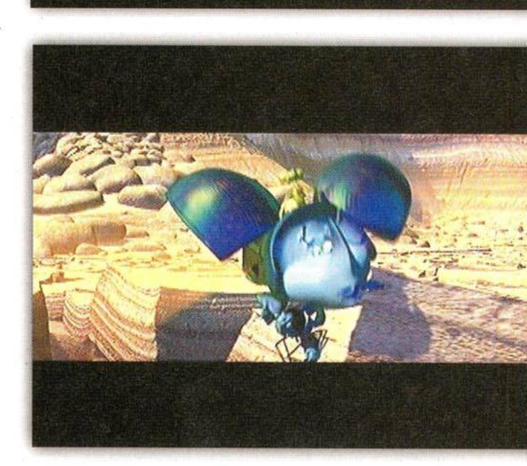
Im nächsten Heft präsentieren wir Euch den zweiten Teil unserer Komplettlösung - Carries Szenario wird dann ausführlich beleuchtet.

Text: Robert Bannert

A BUG`S LIFE
Das große Krabbeln

"Das große Krabbeln" – ein Filmtitel, der beim Kinogänger eher Ekel als Interesse erweckt. Sympathischer dagegen der Originaltitel des jüngsten Disney-Films: "A bug's life" – kurz, bündig und zutreffend. Denn was im deutschen Volksmund gerne nur "Mücke" genannt wird, das ist für den Amerikaner schlicht und ergreifend der "Bug". Daß das englische Substantiv dabei nicht für Insekten an sich, sondern für Käfer im Speziellen steht, das interessiert den US-Bürger ebenso wenig wie den Deutschen – alles, was da kreucht oder fleucht und mehr als zwei Beinpaare hat, das ist ein "Bug". Und um nichts anderes geht es in Disney's Animations-Spektakel – um "Bugs", Insekten in allen Größen, Formen und Farben. Daß Render-Studio Pixar ("Toy Story") beim Anlegen der 3D-Modelle nicht immer am Original geblieben ist, kann der Zuschauer getrost verschmerzen: Schließlich sollen die Figuren Groß wie Klein mit dem Disney-üblichen Charme verzaubern. Stilisierte, rundliche Formen, große Kulleraugen und gutmütiges Lächeln: Was der Disney-Fan liebt und schätzt, das soll der Disney-Fan auch bekommen – und zwar ohne Kompromisse, von der ersten bis zur letzten Minute in geballter Form. Hier werden die Hollywood-Klischees zelebriert wie in kaum einem anderen Film der letzten Zeit – so viel animierten Kitsch auf einem Datenträger haben wir selten gesehen. Trotzdem schaffen Disney und Pixar die gefährliche Gratwanderung: "Bug's Life" feiert die Klischees, ohne dabei aufdringlich zu sein oder mit dem erhobenen Zeigefinger daher zu kommen – vielmehr fügt sich ein Bild so charmant an das nächste, daß wir das Gehirn automatisch ausschalten. Glück für uns: Denn was in Pixar's Machwerk an hohlen Sprüchen und haarsträubenden Dummheiten steckt, das geht auf keinen Käferpanzer. Flache Charaktere, langweilige Stereotypen und absolute Volltrottel, wohin das Auge schaut. Die Geschichte von einem Helden auf der Suche nach seinen Heilsbringern ist so alt wie das Schema simpel: Das Ameisenvolk wird von einer fiesen Heuschreckenbande gepiesackt, also macht sich Hauptakteur Flik auf die Computer-Treter, um nach Helfern zu suchen. Hierfür verläßt der blauäugige Insekten-Mechanikus das heimische Eiland und traut sich in die große, weite Welt. Die erhoffte Hilfe findet Flik – allerdings fällt sie erstens anders aus als erwartet und zweitens bringen ihm die vermeintlichen "Warrior Bugs" mehr Ärger ein, als sich alle Ameisenweisheit erträumen läßt.

Bei der Gestaltung des bunt zusammen gewürfelten "Desperado"-Haufens waren Pixars und Disneys Charakter-Designer gewohnt routiniert zugange: Jede Figur hat ihren ganz eigenen Stil, und jede Minute an der Seite der Chitin-gepanzerten Sonderlinge wird zum Erlebnis. Umso überraschender, daß die munteren Figuren mit belanglosen Winzlinge zusammen agieren: Pixars Ameisen enttäuschen auf der ganzen Linie, Ausarbeitung und Animation der kleinen Digi-Mimen ist überraschend facettenlos ausgefallen und im direkten Vergleich zu den "Antz"-Akteuren schlichtweg peinlich. Beeindruckender als im Dreamworks-Film ist dagegen die











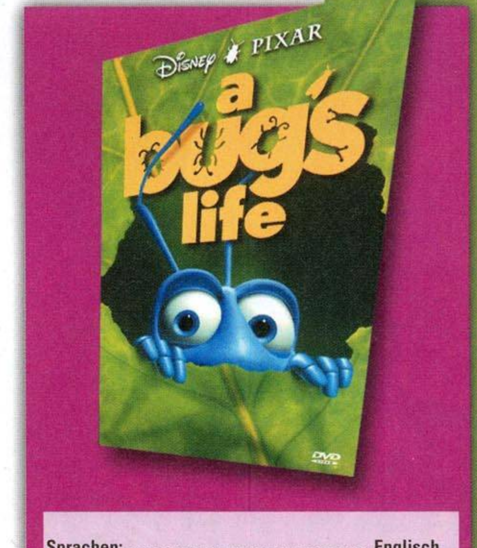
"Bug's Life"-Welt: Während Ihr "Antz" fast nur im Ameisenhaufen erlebt, zeigt Euch der Pixar-Film die komplette Insektenwelt. Wiesen, Bäume und Flußbetten sind nicht nur atemberaubend plastisch, sondern entwickeln zudem noch viel Eigendynamik: Blätter fallen zu Boden, Grashalme wiegen sich im Wind und in jeder Pfütze kräuselt sich das Wasser. Bis auf wenige Ausfälle (hier und da hat man es offensichtlich verschwitzt, gezeichnete Elemente gegen 3D-Objekte auszutauschen) ist "Bug's Life" dem Vorgänger "Toy Story" haushoch überlegen, die possierliche Käfer-Kulisse vereinnahmt Euch mit Haut und Haar. Die Darstellung von Flora und Fauna ist so gelungen wie in keinem anderen Animationsfilm zuvor: In "Bug's Life" ist das große Krabbeln angesagt – pulsierendes Render-Leben vom kleinsten Käfer bis zum größten Vogel.

Ebenfalls revolutionär: Wo "Toy Story" und "Antz" mit relativ starren Kameraeinstellungen hantieren, ist das virtuelle Objektiv bei "Bug's Life" ständig in Bewegung. Schwenks und Kamerafahrten wohin das Auge schaut, beim Endkampf zwischen Flik und Grashüpfer-Boss Hopper läuft der künstliche Kameramann zur Höchstform auf: Ihr erlebt eine der eindrucksvollsten Verfolgungsjagden der Filmgeschichte – zu Wasser, zu Lande und in der Luft. Auch wenn der Ride so schnell vorbei ist, wie er begonnen hat: Alleine Ausgang und Fiesling Hopper sind den Kauf wert. Bei uns ist "Antz" nach wie vor der Favorit – allerdings müssen wir dem Disney-Film zugute halten, daß er zu seiner Render-Natur steht. Wo "Antz" mit vielen unterschiedlichen Stilmitteln (wie digitaler Weichzeichnung) gespielt hat, ist Pixar dem Ambiente treu geblieben. "Bug's Life" etabliert wie "Toy Story" vor ihm das Render-Handwerk als eigene Kunstform – und nicht selten haben uns die Computer-animierten Krabbeltiere die Sprache verschlagen. Technisch bleibt Pixar hoffentlich auf Kurs – eine Trennung von Disney tut allerdings Not: Im knallbunten Mäusefeld kann sich der kreative Computer-Geist nur bedingt entfalten – mit Spielbergs Maschinerie im Rücken hätte "Bug's Life" auch anspruchsvolleres Publikum angesprochen. So bleibt's ein witziger Abenteuerfilm: für Kinder und Kind-gebliebene.

HEIMKINO TOTAL

Dreamworks hat den stärkeren Film, Dreamworks hat die stärkere DVD: Während "Antz" mit verspielt bis atmosphärisch präsentierten Optionen auftrumpft und mit attraktiven Features verwöhnt, verläßt sich der Pixars Film auf dröges Standbild-Design. Das Zusatzmaterial hat man auf den Oskar-gekröhnten Pixar-Kurzfilm "Geri's Game" und im Bildarchiv verkommenes Material beschränkt – nett, aber nicht ungewöhnlich. Ärgerlicher ist allerdings das Fehlen einer Anamorph-Darstellung: Auflösung und Bildqualität sind famos, halten aber dem Vergleich mit der gigantischen "Antz"-DVD nicht stand. Hier beweist Disney gegenüber neuen Medien wie gehabt empfindliche Ignoranz: Wer Großbildfernseher oder Projektor sein Eigen nennt, den ärgert's maßlos. Da hilft auch der Werbespruch "direkt von der digitalen Quelle aufgenommen!" nicht viel. Digitale Quelle hin oder her – "Antz"b eweist, daß es besser geht.

Immerhin – so schlimm wie die berüchtigten Vollbild-Laserdiscs von Disney ist's nicht, außerdem wird der Heimkino-Freak mit voluminösem Sound entschädigt: Auch wenn nicht so Baß-lastig wie bei "Antz" (Besprechung in fun.generation 5/99), hat man doch ein sensibles Misch-Händchen bewiesen. Was sich selbst bei verhaltener Lautstärke im hinteren Sorround-Bereich tut, ist stark Oskar-verdächtig, der Soundtrack Disney-gewohnt breit und und episch angelegt. Unter dem Strich ein Genuß für Auge und Ohr. Trotzdem: Ein fahler Beigeschmack bleibt. Der Film ist sein Geld wert, aber die DVD trotz markiger Sprüche ziemlich lieblos aufbereitet. ■



Sprachen:	Englisch
Audio:	Dolby Digital 5.1
Untertitel:	Englisch
Bildformat:	2.35:1 (4:3)
Muster:	US-Video Center (0711 / 880252-0)


BUNTE BILDER
COMIC-HELDEN GREIFEN AN
fun.generation

Text: Robert Bannert



tierisch gut

elfquest

Auch wenn die Serie um Elfen-Häuptling "Schnitter" und seine "Wolfsbrut" schon reichlich betagt ist – die "Abenteuer in der Elfenwelt" haben ihren Charme bis heute nicht eingebüßt. Phantasievoll erzählt und stimmungsvoll inszeniert, gehört die Saga um die Suche nach dem Elfen-Nirvana zum Besten, was die amerikanische Comic-Welt zu bieten hat. Für alle Neueinsteiger: Die alte Serie (bis Band 30 bei Ehapa erchienen) gibt's bei Carlsen mittlerweile als Neuauflage – mit zwei Klassiker-Bänden in einem, inklusive bislang unveröffentlichtem Material und überarbeiteter Texte. "Überarbeitet" – das heißt hier ausnahmsweise nicht "noch schlechter", sondern "erwachsener". Ursprünglich hat Schöpfer-Ehepaar Pini die Serie für Kinder angelegt – trotzdem waren's nicht die lieben Kleinen, sondern ihre großen Brüder, die sich an den freizügigen Elfendamen gar nicht satt sehen konnten. Jenseits der magischen 30 geht's nicht in gewohnter Alben-Form, sondern als Heftchen weiter – wahlweise mir labberigem Zeitschriften- oder verstärktem Cover. Der Vorteil: Derweil Ihr für ein Album rund 20 Märker hinlegen müßt, kommt Ihr beim Heft-Kauf mit knappen zehn davon. Dafür gab's leider auch im Innenteil massive Qualitätseinbußen: Wendy und Richard Pini haben sich nicht nur voneinander, sondern auch von ihren Elfen getrennt. Folge des Ehebruchs war Wendys Übergabe an Dritte – und die führen die Serie zwar im Sinne der Erfinderin, aber nicht mit ihrem grafischen Anspruch weiter.

info

Erscheinung:	monatlich
Bindung:	geleimt, verstärkt (Klassiker-Alben); Rückendraht (aktuelle Hefte)
Format:	A4 (Klassiker-Alben); 18 x 27cm
Seitenzahl:	ca. 64 (Klassiker-Alben und Hefte)
Preis:	19,90 DM (Klassiker-Alben); 9,90 DM (Hefte)

Zeichnung:	8
Kolorierung:	6
Layout:	8
Druck:	8
Plot:	10
Übersetzung:	10
Konsequenz:	8

Jeder von Euch kennt sie – und die meisten von Euch haben mindestens zwei davon in den Fingern gehabt: Comics.

Derweil junge Massenmedien wie Film, Fernsehen und Videospiele noch auf unbekannte Gestade zusteuern, haben sich die "Bunten Bilder" schon vor Jahren einen festen Platz in der Unterhaltungsindustrie gesichert. Wie Bücher oder Zeitschriften sind "Micky Maus" und "Donald Duck" aus unserer modernen Welt nicht mehr wegzudenken, ähnlich wie "seriösere" Druckmedien spiegeln die bebilderten Erzählungen um fiktive Heroen und sympathische Verlierer den Zeitgeist wider. Viele von Euch sind vielleicht schon über die Großeltern mit dem Medium "Comic" in Kontakt gekommen: Wilhelm Busch mit seinen Lausbuben-Geschichten um "Max & Moritz" gilt als Begründer des modernen Comics – Welterfolge wie das Bilder-Epos um Harold Fosters "Prinz Eisenherz" haben fortgesetzt, was der Schweizer Künstler vor einem knappen Jahrhundert ins Leben rief. Die Erzählungen um den Wikinger-Prinzen mit dem modischen Pagen-Haarschnitt und seinem "Singenden Schwert" strapazierten die Sehnerven zwar mit ähnlicher Textmenge wie der herkömmliche Ritter-Roman – zeigten die Geschehnisse aber neben dem gedruckten Wort außerdem als Bild. Zunächst kam "Prince Valiant" (Engl. Für "Prinz Tapferkeit" – so der Titel des US-Originals) zwar nur Schwarz auf Weiß daher, aber später schlug sich der Ritter von Arthus' Gnaden auch in Farbe. Weniger bunt war's da um die Abenteuer der klassischen Helden-Liga bestellt: Kino-inspirierte Muskelpakete wie Tarzan, Dschungel-Boy "Tibor" oder Laser-Hirn "Nick" eroberten als Vorzeige-Helden der Comic-Frühzeit den Massenmarkt – allerdings nur zweifarbig, und nicht als groß-



dämonisch

spawn

Das Phänomen unter den amerikanischen Superhelden: "Spawn" fährt nach einem Vietnam-Einsatz in die Hölle – und kommt als frischgebackener Höllenfürst wieder auf die Erde zurück. Leider hat der debile Dämon seine Kräfte noch nicht so ganz unter Kontrolle – und obendrein wird er von heftigen Selbstzweifeln geplagt. Pech für die Bürger von Manhattan: Denn die leben in unmittelbarer Nachbarschaft mit dem tobenden Höllen-Phantom. Und der führt nicht eben ein ruhiges Leben: Kämpfe mit den himmlischen Mächten sind da ebenso an der Tagesordnung wie Bruderzwist mit den diabolischen Kollegen – und zu allem Überfluß ist Oberteufel Mallebolgia alles Andere als zufrieden mit seinem "Hellspawn". Weil der nicht so wie Big Daddy will – und eine Armee der Finsternis anführen will er schon gar nicht.... Pech gehabt: Mallebolgia will seinen unartigen Sprößling um jeden Preis erziehen – und jeder Preis heißt bei Erfinder Todd McFarlaine im Regelfall nackte Gewalt.

Zeichnerisch hinkt Spawn den jüngsten Schöpfungen von MacFarlaines Schmiede dezent hinterher – aber immerhin wurde nach der Serien-Übernahme durch "Creech"-Schöpfer Greg Capullo der gleiche Stil beibehalten. Und der paßt nach wie vor wie die sprichwörtliche Faust auf's Auge: "Spawn" ist düster, morbide – und der Plot durchdacht. Obendrein war Todd's Höllenknecht der erste Comic-Held, der sich zwecks Kolorierung in die digitale Nachbearbeitung traute: Das geübte Grafiker-Auge erkennt das "Photoshop"-Handwerk auf jeder Seite – vom Rahmen-Design bis hin zum Farbverlauf.

info

Erscheinung:	monatlich
Bindung:	Klebebindung,verstärkt (Album); Rückendraht (Heft)
Format:	18 x 27cm
Seitenzahl:	ca. 48 (ohne Werbung oder Red.)
Preis:	9,90 DM (Album); 4,90 DM (Heft)

Zeichnung:	7
Kolorierung:	6
Layout:	9
Druck:	10
Plot:	7
Übersetzung:	7
Konsequenz:	8

Verwandte Serien: Curse of the Spawn, Angela-Miniserie, Bloodfeud

formatiger Almanach, sondern im Mini-Look. Kaum die erste Seite aufgeschlagen, war man auch schon beim letzten Bild angekommen – bei nur knapp drei Bildern pro Seite müssen sich die Autoren kurz halten. Glück für den Verleger: Der hat zwar nur ein paar Groschen pro Heft kassiert – aber das gleich jede Woche!

Günstiger und obendrein noch umfangreicher zeigte sich da Disneys "Größte Jugendzeitschrift der Welt" – die alte "Micky Maus" war komplett vierfarbig, sauber gelettert und mit einem Kampfpreis von rund fünfzig Pfennig pro Ausgabe konkurrenzlos. Allerdings war die "Micky Maus" Eurer Eltern auch noch um Einiges gehaltvoller als die Entenhausen-Bande von heute: Neben pfiffigen Geschichten um pelzige und gefiederte Familien bot Verleger Ehapa den deutschen Disney-Lesern Interessantes aus aller Herren Länder. Eine Nachrichtenrubrik im Innenteil des Hefts verwies auf Aktuelles in aller Welt – und Artikel im Tageszeitungs-Stil enthielten Wissenwertes über Hinz und Kunz. Resume: Die Comic-Szene boomt seit den frühen 40ern in Deutschland wie in Übersee – tut sich aber seit jeher schwer, als gesellschaftsfähig anerkannt zu werden.

Die Gründe? Die liegen auf der Hand: Bücher sind ein Medium mit Tradition – und kommen weitgehend ohne Bilder aus. Allein Sachliteratur und Reiseberichte sind in der Regel illustriert – ohne ergänzendes Bild-Beiwerk fällt die Schilderung eines arktischen Ausfluges ins Eismeer oder der menschlichen Anatomie schwer. Unterhaltungsliteratur dagegen ist selten illustriert – alles was sich mit mehr als einer Hand voll Bildern in die Textwüste der Romanwelt wagt, wird schnell als Kinderbuch verschrien. Elterliche Ratschläge wie "Comics töten die Phantasie" sind den Freunden der bunten Bilder wohlbekannt – stoßen aber meistens auf taube Ohren.

Tatsächlich sind die Vorurteile gegenüber der Comic-Welt psychologisch nicht fundiert: Daß die Buch-Tradition eine ohne Bilder ist, liegt vor allem an den Ursprüngen des Mediums. Als die ersten Bücher in Seriendruck gingen, war aufwendiger Bilddruck undenklich – und farbige Print-Verfahren noch bis vor wenigen Jahrzehnten zu kostspielig. Wen wundert's da, daß sich das Lesebild seitdem kaum verändert hat: Bücher sind seit jeher ein Medium ohne Optik – und obendrein günstig zu produzieren. Hier bestimmen Tradition und Mittel den Markt.



wallpurgisnacht

witchblade

Was haben ein Samuraischwert und ein Hautpilz gemeinsam? Nicht viel....aber was dabei herauskommt, wenn man beide miteinander kreuzt, das zeigt Euch "Witchblade": Busenwunder und Hauptakteurin Sarah Pezzini hat mit der mystischen Wucherung nämlich jede Menge Ärger am Hals – und aus dem Barbie-Cop der New Yorker Polizei wird in wenigen Wochen ein unleidliches Biest mit apokalyptischem Vernichtungspotential. Schuld an dem Problem ist ein mystisches Artefakt aus menschlicher Vorzeit – und das will so ziemlich jeder Industrielle auf dem ganzen Kontinent in die Finger bekommen. Weil die hübsche Polizistin ihr okkultes Erbe partout nicht akzeptieren will, weiß sie ihre Waffe auch kaum einzusetzen: Die Gelegenheit für alle Gauner mit spirituellem Tick, sich an Sarahs Fersen zu heften. Von Mafia bis Comorra, Pezzini macht sich die ganze Unterwelt zum Feind – die ideale Szenerie für einen Action-Comic mit Fantasy-Einschlag. Dabei ist das Rezept spätestens seit "Spawn" bekannt: Den Image-Heroen liegt am Heldendasein herzlich wenig – wie der Hellspawn ergeht sich die Witchblade-Akteurin in Selbstmitleid, von den positiven Seiten ihrer Macht will die hübsche Amerikanerin nichts wissen. Der Ansatz ist also durchweg interessant – nur leider hapert's an der Umsetzung. So fesch die knackigen Image-Mädels auch sind – außer feucht-attraktiven Designer-Phantasien hat "Witchblade" nicht viel zu bieten. Sarah und Nottingham haben einen vorbildlichen Start hingelegt – aber den Charme der ursprünglichen "Witchblade"-Serie hat Mrs. Pezzini schon längst an den forscheren Estacado ("Darkness") abgegeben.

info

Erscheinung:	zweimonatlich
Bindung:	Rückendraht
Format:	18 x 27cm
Seitenzahl:	ca. 284 (inkl. Eigenwerbung und Redaktion)
Preis:	5,90 DM

Zeichnung:	6
Kolorierung:	7
Layout:	5
Druck:	6
Plot:	5
Übersetzung:	6
Konsequenz:	5

Verwandte Serien: Tales of the Witchblade, Tomb Raider & Witchblade, Darkness

MANGA-MANIE

Anders dagegen die Situation in Fernost: In Japan stapeln sich die Comic-Bücher zuhauf – laut den jüngsten Auswertungen soll die japanische "Manga"-Maschine mehr Holzfaser verschlingen als die Produktion für Toilettenpapier! Für den Europäer undenklich, für den Grafik-geprägten Asiaten bereits seit Anfang des 20. Jahrhunderts Alltag. Denn dem Japaner ist instinktiv schon seit Jahrzehnten klar, was erst seit kurzem wissenschaftlich belegt ist: Ohne Bilder geht in Eurem Oberstüblein gar nix. Egal ob Ihr die jüngste fun.generation studiert oder einen Groschenroman verschlingt – jedes Wort und jeder Satz rufen im Gehirn eine Bildinformation auf. Der Verstand arbeitet beim Lesevergnügen also in zwei Arbeitsschritten. Simpler dagegen wird's, wenn Euch der Lesestoff bei der Bildsuche auf die Sprünge hilft – und seine eigenen Motive mitbringt! Zwar bleibt Euch der Info-Exkurs in den Gehirnwindungen nicht ganz erspart – aber immerhin wird er erheblich erleichtert. Was für Kinder gut ist, muß für Erwachsene demnach nicht schlecht sein: Zu arbeiten hat das Hirn so oder so genug – die Denkmaschine dann und wann ein wenig zu ölen, kann Wunder bewirken. Für den informationswütigen Japaner bedeutet das geballtes Bild-Bombardement: Wie westliche Schüler ihre Nase in klassische Literatur und Theaterstücke halten, sind in Japan auch Comics Pflichtlektüre – und die müssen nicht zwangsläufig anspruchsloser als ihre bildärmeren Nebenbuhler sein. Comic-Reihen wie "Apple Seed" oder "Akira" sind nicht nur Top-Seller, sondern stehen außerdem in jeder gut sortierten Schul-Bibliothek – unter "zeitgenössischer Literatur", direkt neben Werken von Asimov und Co. Die Kinderschuhe hat der Comic aus Fernost schon lange abgestreift: Im Land der aufgehenden Sonne gibt's Comics in Hülle und Fülle – für jedes Alter und für jedes Interessengebiet in unübeschaubarer Menge. Hier ist der Comic in der U-Bahn ebenso alltäglich wie bei uns die Tageszeitung – und genauso wandlungsfähig: Ob Comic-Magazin für Top-Manager, Sex-Schwarte oder Herzschmerz für die einsame Hausfrau – in Japan findet jeder seinen "Manga".

Trotzdem stoßen die Comics aus dem Land des Lächelns im Westen vornehmlich auf blinde Augen: Die Fan-Gemeinde ist zwar auch hierzulande groß – aber verglichen mit den Umsatz-Zahlen im Heimatland sind Mangas in Europa der sprichwörtliche Tropfen auf den heißen Stein. Schließlich hat man's hier



fürst der finsternis

darkness

Weniger menschenfreundlich, aber dafür wesentlich unterhaltsamer als die "Witchblade" ist ihr maskulines Konterfei: Was den Frauen ihre "Witchblade" ist, das ist den Machos der Estacado-Sippe ihre "Darkness"-Montur. Die macht sich ähnlich wie die "Witchblade" am Körper ihres Wirts zu schaffen und hüllt den in magisches Gewebe – das Ergebnis ist ein durchgeknallter Massenmörder mit dämonischen Schöpfungskräften. Wo die "Witchblade" das Leben ihrer Mitmenschen beschützen soll, macht Darkness-Träger Jackie Estacado es rigoros zunichte. Und für was sich der Herr der Finsternis zu schade ist, dafür hat er seine Wichtel, Schrate und Kobolde: Und die sind im Gegensatz zum eher facettenlosen Charakter Estacados auch die eigentlichen Stars der Serie. Die kleinen Miniatur-Mistkerle lungern zwischen Estacados Beinen, räkeln sich lässig auf dessen Rücken und treiben sich überhaupt in jedem freien Winkel der "Darkness"-Szenerie herum. Frei nach ihrem Motto "We don't die, we multiply!" ist Estacados Kobold-Legion jederzeit zur Stelle – vorausgesetzt, Mutter Sonne hält hinter dem Berg. Sobald das Tagesgestirn die Bildfläche erhellt, ist es um Estacados Anhängsel geschehen: Die Biester müssen in die dunkle Dimension zurück, die Darkness-Rüstung verschwindet – und Fiesling Estacado ist urplötzlich auf sich allein gestellt!

Von einigen Stilbrüchen und Zeichnerwechseln abgesehen, ist "Darkness" nicht nur die attraktivere, sondern vor allem die interessanter konstruierte Serie – wenn für Leser mit schwachem Magen auch nur bedingt geeignet. Was Jackie an Blut und Gliedmaßen über ein weißes Blatt Papier verteilt, das dreht zuweilen selbst den hartgesottensten Magen um.

info

Erscheinung:	zweimonatlich
Bindung:	Rückendraht
Format:	18 x 27cm
Seitenzahl:	ca. 28 (inkl. Eigenwerbung und Redaktion)
Preis:	5,90 DM

wertung

Zeichnung:	9
Kolorierung:	8
Layout:	7
Druck:	8
Plot:	7
Übersetzung:	7
Konsequenz:	6

Verwandte Serien: Tales of Darkness, Witchblade

mit Exoten zu tun – von der Kulleraugen-Optik bis hin zur verworrenen Story ist dem Gewohnheitstier aus Deutschland alles zu fremd. Viele Comic-Fans begrüßen die Manga-Manie – bringt der Kult um die Bildflut aus Fernost doch Leben in die bislang von amerikanischen und französischen Künstlern dominierte Szene – aber Massenmarkt-kompatibel sind die Geschichten um hochgestylte Roboter und großbusige Power-Frauen nur bedingt.

VIVE LA FRANCE!

Wichtiger für die europäische Comic-Szene als die jüngsten Japan-Importe sind die Machwerke unser nächsten Nachbarn: Franzosen und Belgier haben als Erste ein Händchen für bunte Bilder bewiesen – und mit Serien wie "Die Schlümpfe" (Peyo), "Asterix & Obelix" (Goscinny und Uderzo) oder "Tim und Struppi" (Herge) Siegeszüge für das junge Medium gefeiert. Zwar hat seitdem nicht jeder Comic Rekordumsätze wie die unbeugsamen Gallier beschert (und der ging immerhin bereits für die Erstausgabe in die Millionenhöhen), aber der Weg war geebnet: Noch immer eine kritische Zeit – aber wo sich schon so mancher Deutschlehrer zum Asterix-Fandom bekannt hat, da war für den illustrierten Kinderkram noch Hoffnung.

Leider sind Erfolge wie "Asterix" oder "Die Schlümpfe" bis heute Einzelfälle geblieben: Zwar haben Alben-Reihen wie die Zeitreise-Geschichten um "Valerian und Veronique" oder Göttersproß "Thorgal" reihenweise Preise abgeräumt und stattliche Gewinne eingefahren – aber an den Siegeszug der gallischen Rowdies und blauen Kobolde reichen deren Absätze nicht heran. Trotzdem sind die altertümlichen Keilereien um spargeldürre Römer und fettleibige Hundehalter für die Franzmann-geprägte Szene mittlerweile fast ohne Belang – "Asterix" und die Blaumänner haben den Massenmarkt erobert, aber die Zuneigung der Comic-Liebhaber blieb auf der Strecke. Das Phänomen ist altbekannt: Wer eingeschworenes Mitglied einer Fan-Kolumne ist, nimmt Mainstream-Kost oft nicht mehr an.

Und schließlich spricht der Comic-Leser heutzutage gerne von "Comic-Kultur" – ein Begriff, der tatsächlich nicht übertrieben ist: Das Hobby ist mittlerweile nicht nur multikulturell, sondern vor allem Anderen erwachsen geworden. Französische Comic-Gurus wie Jean Giraud ("Moebius") haben mit internationalen Erfolgen (z.B. "John Difool" oder "Blueberry" von Giraud) ganze Heerscharen von Nachahmern inspiriert – und kreative Meilensteine gesetzt. Die Kreativität hat sich ausge-



mutanten-massaker

the tenth

So belanglos der Hintergrund ist, so beeindruckend sind die Optiken: "Tenth"-Zeichner Tony Daniels orientiert sich wie viele westliche Zeichner am Manga-Stil – und kombiniert die Einflüsse der japanischen Comic-Kultur mit dem amerikanischen Trend. Die zuweilen peinlichen Story-Ausrutscher kann man bei so viel optischer Opulenz verschmerzen. Außerdem: Was dem Plot-orientierten Leser zu flach ist, machen die Proportionen der Hauptdarstellerinnen mehr als wett. Denn mehr als Schönheit haben die beiden in ihrer kindlichen Unschuld nicht zu bieten: Espi und Freundin Zorina sind so blauäugig, daß es fast schon weh tut. Will heißen: Ein Beschützer muß her! Und der müß mindestens genauso stark sein wie die Schützlinge hilflos. Titelheld "Tenth" nimmt uns beim Wort – und kommt als genetische Entgleisung der "Darklon"-Gesellschaft mit so vielen Muskeln daher, daß er sich vor lauter Kraft kaum noch bewegen kann...wenigstens dann nicht, wenn man dem Biologie-Buch Glauben schenkt. Aber um das schert sich Daniels ungefähr genauso viel wie um die Erkenntisse moderner Genetik oder die Gesetze der Physik: nämlich keine Spur.

Umso besser für den Freund reinrassiger Superhelden: Die Action ist brachial, die Mädels hübsch, die Helden stark – und der Schurke an seiner miese Visage zu erkennen. In "Tenth" ist die Welt noch in Ordnung!

info

Erscheinung:	monatlich
Bindung:	Rückendraht
Format:	18 x 27cm
Seitenzahl:	ca. 22 (ohne Werbung oder Redaktion)
Preis:	4,90 DM

Zeichnung:	9
Kolorierung:	9
Layout:	8
Druck:	10
Plot:	4
Übersetzung:	8
Konsequenz:	10

zahlt: Mittlerweile bedient Moebius (so der Künstlername von Giraud) außer der Comic-Szene auch Hollywood. Filme wie "Abyss" oder "Das fünfte Element" haben sich ebenso beim Kreativ-Fundus des französischen Schöpfers bedient wie zahllose europäische – und sogar japanische Zeichner. Für die genannten Filmprojekte wurde der ebenso schreiberisch talentierte Designer offiziell angeheuert, aber auch bei "billigen Kopien" erkennen Fans die Handschrift ihres Idols sofort – wie seinerzeit bei Peyo und Herge ("Tim und Struppi") ist die Schar Moebius-verwandter Zeichenstile mittlerweile groß. Da wuchern skurrile Zitadellen ins dezent getönte Firmament, definieren fettleibige Monarchen ihre ganz eigenen Begriff von grafischer Ästhetik und geben sich knackige bis üppige Lustmädchen mit extraterrestrischen Glibberwesen ein Stelldichein – und das von der ersten bis zur letzten Seite mit dem unverwechselbaren "Moebius-Strich": stets klar und sauber, aber niemals aufdringlich – mit einer Schraffur-Technik, die bis heute kein Anhänger der "Moebius-Schule" erfolgreich imitieren konnte. Aber egal ob erschreckend ekelhaft oder schockierend schön – eines sind Moebius' Comics mit Sicherheit: Anders.

Denn für die Franzosen ist das Medium Comic kein Fast-Food – vielmehr haben unsere europäischen Nachbarn die bunten Bilder zur Kunstform erhoben: Und wie es meistens der Fall ist, wenn es an kreative Inspiration geht, haben sie uns hier einiges voraus. Was für den von Natur aus gehetzten Deutschen Fast-Food ist, dafür läßt sich der Franzose erfahrungsgemäß viel Zeit. Weil der Franzmann weiß – egal ob beim Essen oder beim Zeichnen: gut Ding will Weile haben – vor allem dann, wenn es darum geht, sein Publikum zu binden.

FAST-FOOD

Anders dagegen der Amerikaner: Was für den Franzosen eine Vergewaltigung des Mediums ist, daß haben amerikanische Comic-Verleger bereits vor Jahren als Notwendigkeit akzeptiert. Zwar werben auch große US-Anbieter wie "Marvel" oder "Image" mit berühmten Top-Zeichnern – aber die werden oft nur für die Start-Ausgaben einer neuen Serie verpflichtet. Hat sich die Serie erst einmal am Markt etabliert, werden die Spitzenkräfte ans nächste Projekt gesetzt – die angestammten Reihen übernehmen andere Zeichner. In manchen Heften erkennt Ihr sogar zwei oder drei unterschiedliche Stile!



himmlisch

ascension

Im Himmel ist die Hölle los: Was die Gläubigen über Jahrhunderte als Engel und Dämonen angebetet haben, sind in Wahrheit die Bewohner eines Parallel-Universums. Wie die Menschen sind die geflügelten Humanoide ein zerstrittenes Volk – und was wir auf der Erde mit nuklearen bzw. konventionellen Waffen zerstören wollen, das vernichten die „Engel" mit magischer Energie. Wurzel des Übels ist der ehemalige Thronfolger der kriegerischen Dayak-Sippschaft: Voivodul. Der verwöhnte Balg wollte schon vor Äonen die Macht an sich reißen – und im guten Glauben an ihren Herrscher gleiteten die Dayaks auf ledernen Schwingen in einen verheerenden Bruderkrieg.
Heute herrscht zwischen den beiden Volksstämmen Waffenstillstand: Der eifersüchtige Voivodul wurde in ein Gefängnis zwischen den Welten verbannt – derweil zog sich sein Volk zurück, um die Blessuren des Krieges auszukurieren. Das Geheimnis um Voivoduls Verbannung hat man auf mystischen Schriftrollen festgehalten – und die magischen Notizzettel in der Welt der Sterblichen versteckt. Leider nicht gründlich genug: Beim Tschernobyl-Unglück taucht das erste Schriftstück aus der nuklearen Versenkung auf – und das Unheil nimmt seinen Lauf....
Mehr wollen wir nicht verraten – denn von den amerikanischen Serien ist "Ascension" für Comic-Freunde wie Szene-Einsteiger die attraktivste: Strichführung und Kolorierung suchen ihresgleichen. Schade nur, daß die Zeichner ab der sechsten Ausgabe wechseln: Allerdings ändert sich mit dem Tausch nur der Stil – und nicht die Qualität. Hier stimmt einfach alles: Das Layout ist klar und übersichtlich, der Plot unkompliziert und stimmungsvoll erzählt. Zugreifen!

info

Erscheinung: zweimonatlich
Bindung: Rückendraht, verstärkt (Cromium-Ausgaben); Rückendraht, normal (Kiosk-Ausgabe)
Format: 18 x 27cm
Seitenzahl: ca. 26 (inkl. Eigenwerbung und Red.)
Preis: 9,90 DM (Cromium-Ausgaben); 4,90 DM (Kiosk-Ausgabe)

wertung

Zeichnung:	10
Kolorierung:	10
Layout:	10
Druck:	10
Plot:	8
Übersetzung:	8
Konsequenz:	8

Resultat: Die Fans murren oft – kaufen aber trotzdem brav weiter. Schließlich will man wissen, wie's um die liebgewonnenen Charaktere steht – daß Hauptfiguren wie "Witchblade"-Samurai Ian Nottingham dabei nur noch auf den zweiten Blick wiederzuerkennen sind, interessiert den Fan nur periphär. Hauptsache, die optische Qualtiät stimmt: An den Stilwust hat sich der Leser von US-Comics mittlerweile gewöhnt.

Der Grund liegt beim Prozedere der Produktion: Französische und japanische Comics werden meistens von Anfang bis Ende von Einzelkämpfern bestritten. Der Vorteil: Eine durchgängige Linie. Der Nachteil: Der Zeichner pinselt an einem Band gleich mehrere Jahre – für ein amerikanisches Verlagshaus undenkbar. Die US-Publisher leben vom maximalen Seiten-Output: Comic-Serien wie Superhelden-Geschichten aus dem Marvel-Universum ("Spiderman", "The Incredible Hulk") oder DC-Flattermann "Batman" liegen seit jeher wöchentlich am Kiosk aus – eine Aufgabe, der ein Mann allein nicht gewachsen ist. Resume: Eine Redaktion muß her – ein Team, daß sämtliche Produktionsschritte von der Bleistiftskizze bis zur Kolorierung in der kürztmöglichsten Zeitspanne und in der bestmöglichen Qualität umsetzt. Daß die Invidualität hierbei auf der Strecke bleibt, ist ein ebenso unangenehmer wie verständlicher Nebeneffekt: Kein Arbeitsplatz hält ewig. Und genau das ist der Job des "Comic-Heft-Schreibers" in den USA – ein Arbeitsplatz. Nicht mehr und nicht weniger.

Wen wundert's da, daß sich selbst hochbezahlte Szene-Gurus wie der ehemalige "Spiderman"-Zeichner Todd McFarlaine früher oder später selbständig machen: McFarlaine hat vor rund zehn Jahren die Comic-Schmiede Image gegründet – und mit seiner "Spawn"-Reihe den amerikanischen Markt umgekrempelt wie kaum ein anderer Künstler. Zwar lief auch hier auf kurz oder lang mit zunehmendem Erfolg die Massenproduktion an, trotzdem lieferte Image noch immer bessere Qualität als die größeren und betagten Brüder ab: Verleger wie Marvel und DC verließen sich noch bis vor wenigen Jahren auf flächige Kolorierung und simple Druckverfahren – die Chance für Image, in die Bresche zu schlagen, und mit den braven Kinder-Comics um Helden in sauberer Weste aufzuräumen. McFarlaines Helden erregten nicht umsonst Aufsehen: Serien wie "Spawn" oder "Witchblade" kannten wenige bis gar keine Tabus, zeigten ausnahmslos menschliche Extreme und räumten ein für allemal mit dem Kinder-Image des Mediums auf. Wo Spiderman und Das Ding ihre Gegner noch



Feixtanz

dragonball

Wie weit kann ein Comic-Zeichner gehen? Vermutlich genau die Frage, die sich "Dragonball"-Schöpfer Akira Toriyama vor jeder neuen Geschichte stellt: "Dragonball" ist ein Comic ohne Tabus - sinnlos, brutal und sexistisch - kurzum: Von A bis Z peinlich. Trotzdem ist er unglaublich charmant – und zu jeder Zeit kinderfreundlich. Verrückt, sagt Ihr? Keine Frage: Toriyama gehört in die Zwangsjacke – aber er ist ein Irrer mit Phantasie. Mit so unglaublich viel Phantasie, daß einem die Konkurrenz einfach leid tun muß: Was hier jeden Monat auf's Neue an absurden Ideen und explosiven Gags abgebrannt wird, hält der stärkste Mann nicht aus. Held Songuku begegnet mehr durchgedrehten Gestalten als sich ein Gehirn ausmalen kann – und ist selber das absurdeste Stück Charakter-Design, das jemals in Druck ging. Ungefähr genauso substanzlos wie seine Charaktere sind Toriyamas Handlungen: Klamauk ohne Sinn und Verstand. Oder doch nicht? Wir grübeln jetzt noch darüber nach: Fest steht aber, daß Euch der japanische Meisterpinsler geschickter einwickelt als jeder andere Mann vom Fach. Genie oder Wahnsinn? Das wissen wir nicht. Aber was wir wissen: "Dragonball" bringt mehr Spaß als alle anderen Comic-Serien zusammen.

info

Erscheinung:	monatlich
Bindung:	Klebebindung, verstärkt
Format:	18 x 27cm
Seitenzahl:	ca. 192 (inkl. Werbung und Red.)
Preis:	9,90 DM (Album); 4,90 DM (Hefte)

Wertung

Zeichnung:	8
Kolorierung:	6
Layout:	10
Druck:	8
Plot:	10
Übersetzung:	10
Konsequenz:	8

mit flotten und jugendfreien Sprüchen beeindrucken mußten, durften die Image-Helden auf wesentlich schlagkräftigere Argumente zurückgreifen: Wo Spawn und Sarah Pezzini hinschlugen, blieb kein Körperteil heil – und nicht selten flog sogar eins quer über die Seite.

Genauso gnadenlos wie die Grafik - Plot und Charaktere: Wo das Ziel der Marvel- und DC-Heldenliga das Wohl der Menschheit ist, sind die Image-Figuren verschrobene bis zwielichtige Kreaturen: Als verblichener Geheimagent ist der Dämon "Hellspawn" ein Diener des diabolischen Luzifer-Konterfeis Mallebolgia, und auch "Witchblade"-Hauptakteurin Sarah Pezzini denkt vor allem an ihr eigenes Wohl. Daß soviel geballte Brutalität den einen oder anderen Mutter-und Hausfrauen-Mob auf den Plan ruft und Beschwerden besorgter Eltern nach sich zieht ("Mein Sohn kann vor lauter Alpträumen nicht schlafen!"), ist verständlich – interessierte die Macher aber herzlich wenig. Die Kunden sind glücklich, die Kasse kingelt – und auch in Deutschland gilt's vor dem Gesetz nicht als Index-trächtiges Schriftwerk, sondern als Kunstform. Und um ehrlich zu sein: Wir können's verstehen. Mehr als ein CyPress-Redakteur verschlingt die angesprochenen Splatter-Machwerke gleich im Dutzend – und bis heute ist noch keiner von uns zur blutgierigen Killermaschine verkommen.

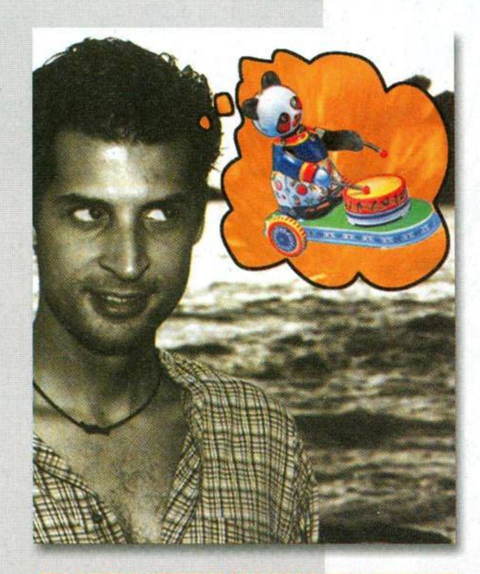
Wer von Euch auch keine Angst vor fliegenden Köpfen und sabbernden Gen-Mutanten hat, der studiert unsere Kurz-Kritiken: Hier haben wir nach Kriterien wie "Plot", "Zeichnung", "Kolorierung" und "Druck" geurteilt. Die angesprochenen Punkte sprechen für sich – Erklärungsbedarf gibt's dagegen bei "Konsequenz" und "Übersetzung": "Konsequenz" verrät Euch, ob sich das Machwerk treu bleibt – oder ob der Verleger seine Zeichner wechselt, wie die jeden Morgen ihre Unterwäsche. Letzteres Kritierum verrät Euch, was die Eindeutschung taugt – hierunter fällt übrigens nicht nur die Textqualität, sondern vor allem das Lettering sowie eventuelle Schwärzungen und Streichungen in den Original-Layouts. Der Wert unter „Layout" hat weniger mit den Zeichnungen ansich, als mit der Bildanordnung zu tun: Ist der Comic phantasievoll, aber trotzdem klar gegliedert – oder verliert ihr spätestens nach der zweiten Seite völlig den Überblick? ■

fun.generation

DAS FACHMAGAZIN FÜR VIDEOSPIELE



aus.blick 0799



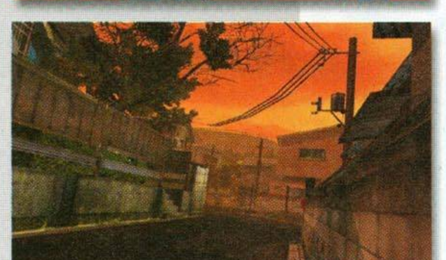
vom Traum zum Top-Seller

Vision Videospiel: Was Designer denken



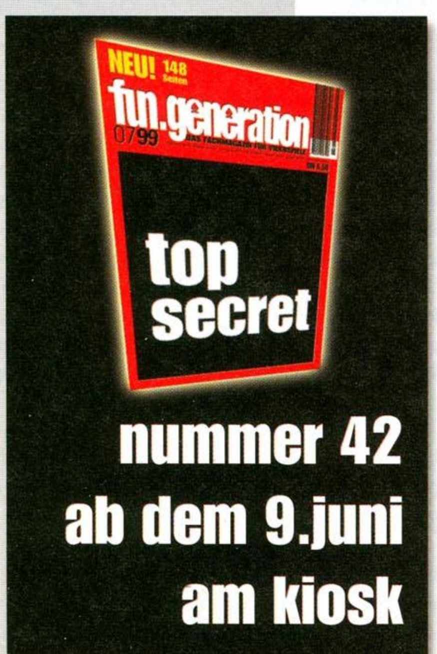
lunar: silver star story complete

Wiederauferstehung: Das beste Rollenspiel?



shen mue

Das Dreamcast-Abenteuer im Detail



nummer 42
ab dem 9.juni
am kiosk

Neuerscheinung:
Driver
Haben endlich im Test-Labor geparkt: Reflections' Musclecars

Reportage:
Electronic Entertainment Expo
Videospielen unter kalifornischer Sonne

Neuerscheinung:
Shadow Madness
Rollenspielkost aus USA: Crave zählt Hitpoints

Reportage:
Comic-Künstler am Zeichentisch
Wir haben zugeschaut

Neuerscheinung:
Star Wars Episode One: Racer
Laß Dich von Deinen Gefühlen leiten...